
POWER
PLAY
POWER PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA
MEDIA
http://www.magnamedia.de
6/97
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
SPECIAL
ÜBER 30 SEITEN
STAR WARS
Need for Speed 2
PS-Protze im Grafik-Leerlauf
Direkt aus USA
• Origin
• Logic Factory
• Broderbund
Voller Spielspaß zum halben Preis
Das Echtzeit-Stategical „Earth 2140“
Mit Afrolook und Afterburner
INTERSTATE ’76
Bleihaltiger Road-Movie
06
4 391054 207801

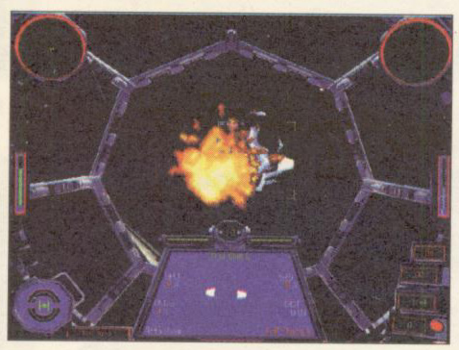
WARNUNG!

DAS MAGAZIN IST DA



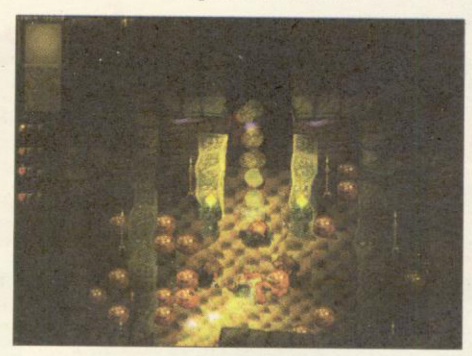
Gut gegen Böse

Die Legende lebt: 20 Jahre nach der Erstaufführung bricht das Sf-Spektakel „Star Wars“ (hierzulande „Krieg der Sterne“), wieder alle Rekorde. Dank Digitaltechnik frisch überarbeitet und mit ein paar computergenerierten Zusatzminuten versehen, erblüht die Space-Saga um Luke Skywalker und Darth Vader in neuem Glanz. Daß die Story eher etwas dünn geraten ist, die Charaktere mittlerweile einen leicht antiquierten Charme ausstrahlen, und Erstseher der 1977er Version nur wenig Neues entdecken, tut der Begeisterung keinen Abbruch. Grund genug, dem Thema Star Wars den Platz einzurichten, der ihm gebührt. Auf über 30 Seiten findet Ihr in diesem Heft Infos zu den neuen Filmen, die wichtigsten Online-Adressen für den Star-Wars-Surfer und natürlich einen umfangreichen Test des Multiplayer-Spieles „X-Wing vs. TIE-Fighter“. Die Entscheidung zwischen Gut und Böse spaltet die Redaktion. Während Knut, Peter und Michael Galuschka für die Rebellen Partei ergreifen und mit X-, Y-, oder A-Wing durch die Galaxis brausen, machen Martin, Ulli, und Michael Hengst als Imperium-Anhänger den Kollegen das Leben schwer. Einzig unseren Neuzugang Ralf C. Adam läßt das Geschehen vorerst kalt: Ralf hatte schlichtweg keine Zeit sich mit den Kollegen ins Getümmel zu stürzen. Immerhin mußte er als Redakteurs-Debüt das Star-Wars-Spezial ganz alleine schreiben. Wem der Name Adam bekannt vorkommt: Ralf ist in der Branche kein Unbekannter. So war er für die Lokalisierungen der beiden ersten „Simon the Sorcerer“-Adventures und bei der Obertshausener Softwarefirma für die Projektleitung der Infotainmentprogramme „Kinderbibel“ und „Urmels großer Flug“ verantwortlich. Der Kampf zwischen den Mächten der Dunkelheit und den Anhängern des Lichtes wird aber nicht nur in den Weiten des Alls, sondern auch in den Tiefen schauriger Gewölbe ausgetragen. „Dungeon Keeper“, das langerwartete Echtzeit-Strategical von Peter Molyneux, ist endlich fertig: Die „bösen“ Buben der Redaktion bauen mit teuflischer Akribie gewaltige Dungeons, plazieren miese Monster und tüfteln tödliche Fallen aus, derweil die „Guten“ versuchen die Schatzkammern der Labyrinth-Herren zu plündern. Wie es sich gehört, halten sich die Kräfte im Gleichgewicht. So haben bisher die finsteren POWER PLAY-Gestalten noch die unterirdische Oberhand, im All fliegen die Jedi-Jünger einen Hauch besser.



Die Macht gegen das Imperium: LucasArts geht ans Netz

Ralf C. Adam verstärkt jetzt unser Team



Dungeon Keeper ist endlich da

Euer vernetztes POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...entwickelt sich endgültig zum „seriösen" Familienmenschen. Sind doch erst kürzlich drei (verschollene) Schwestern von Michael aufgetaucht.



...wundert sich immer noch darüber, daß es in Bayern keinen Äppelwoi (zu deutsch: Apfelwein) gibt, und muß nun wohl oder übel auf Bier umsteigen.



... hat sich vor zwei Wochen den "Generations"-Film zum Test ausgeliehen und immer noch nicht in die Videothek zurückgebracht.



...ist auf einem Grünplanzen-Trip und baut seine Wohnung grad zum Dschungel um. Da stehen Bonsai neben meterhohen Ficus-Bäumen und Kaffee-Büschen...



...hat jetzt erst mal drei Wochen Urlaub, in denen er die auf dem heimischen Schreibtisch aufgestauten Spieleperlen endlich mal ganz privat testen kann ...



...ärgert sich über Mikkls Anschaffungen. Während andere schreiben, klimpert unser Musikus nämlich auf seinem Keyboard herum ...



...wundert sich, wann Intels Pentium-2-Prozessor in der 350-MHz-Variante auf den Markt kommt – und wieviele Monatsgehälter er kostet...



...legte sich einen Pioneer AudioCD-Recorder zu und versorgt seitdem die sichtlich begeisterte Redaktion mit eigenen Samplern...

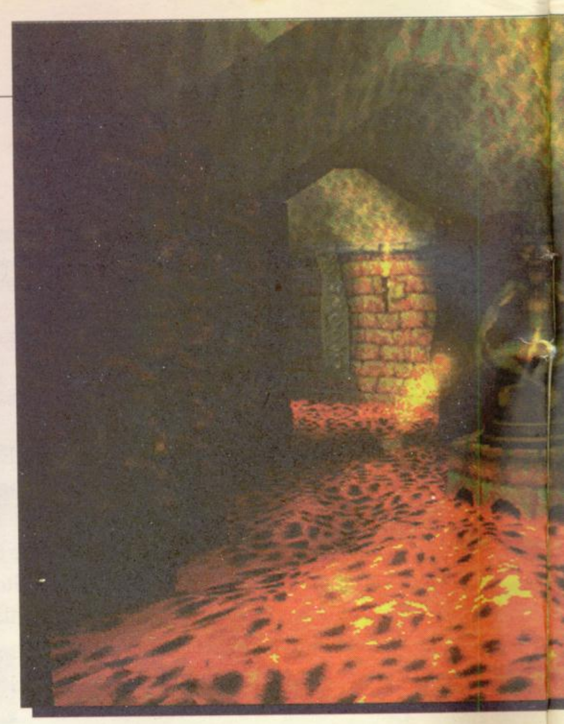
[titelthemen]

Interstate '76 58
Bleihaltiger Road Movie

Need for Speed 2 140
PS-Protze im Grafik-Leerlauf

Direkt aus USA 22
Origin, Logic Factory, Broderbund

Voller Spielspaß zum halben Preis 136
Das Echtzeit-Strategical „Earth 2140"



Dungeon Keeper Seite 160

[news & previews]

News-Cocktail 10
Was zu klein war für ganze Seiten

Power Play Online 20
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren

Direkt aus USA: 22
PP-Besuch bei Origin, Logic Factory und Broderbund

Dark Reign 34
Frischer Wind für Echtzeit-Strategen

Flight Unlimited 2 36
Looking Glass geht wieder in die Luft

Anstoss 2 38
Mit 3D-Toren zur Meisterschaft

Atomic Bomberman 40
Der Multiplayer-König sprengt sich durch Windows 95

Confirmed Kill 42
Eidos potentieller „Air Warrior"-Killer

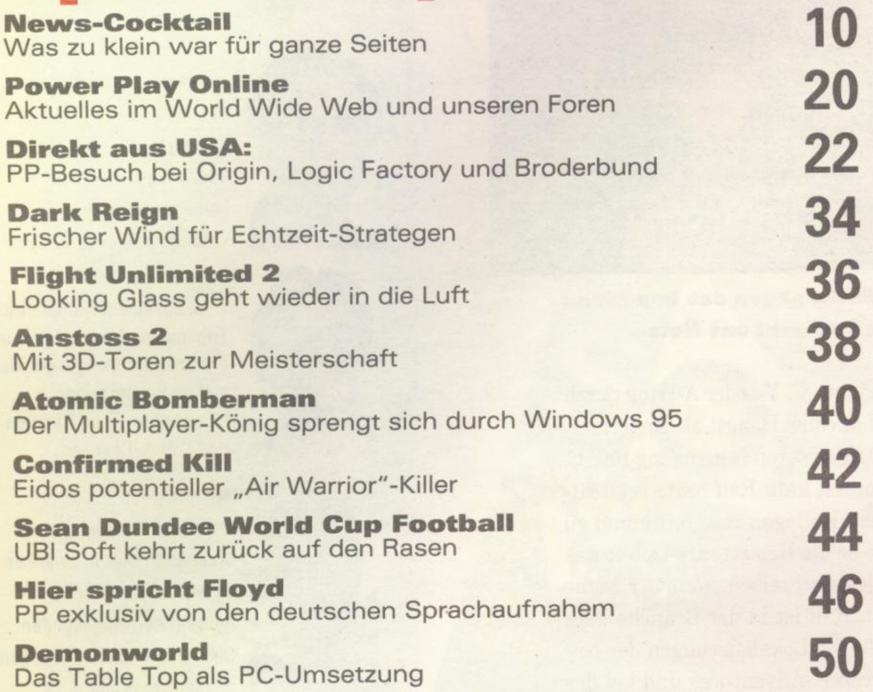
Sean Dundee World Cup Football 44
UBI Soft kehrt zurück auf den Rasen

Hier spricht Floyd 46
PP exklusiv von den deutschen Sprachaufnahem

Demonworld 50
Das Table Top als PC-Umsetzung



Interstate '76 Seite 58



[wettbewerb]

Command & Conquer 173
Tolle C&C-Klamotten zu gewinnen

[interview]

Tomb Raider II 164
Adrian Smith & Toby Gard über Laras neue Abenteuer

[support]

Alle Tips auf einen Blick 65

Tips & Tricks 66
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Erste Hilfe 112
Hardware-Probleme schnell gelöst



[test]

3D Ultra Minigolf	135
Ark of Time	134
Dungeon Keeper	160
Earth 2140	136
Emperor of the Fading Suns	151
Extreme Assault	148
Imperium Galactica	152
Interstate '76	58
NBA Jam Extreme	156
Outlaws	138
Pandemonium!	132
Puzzle Bobble	124
Redneck Rampage	154
Re-Loaded	143
Sacred Ground	131
StarTrek: Generations	144
Speedster	130
The Last Express	128
The Need for Speed 2	140
Tigershark	115
Time Warriors	157
X-Wing vs. TIE Fighter	116



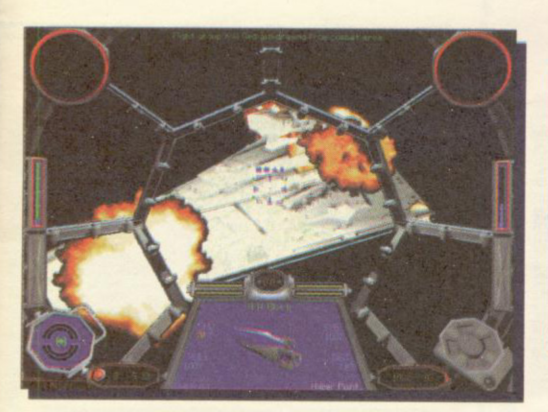
Extreme Assault **Seite 148**



Über 30 Seiten zum *Krieg der Sterne* – mit freundlicher Unterstützung der Twentieth Century Fox of Germany

[special]

Großes Star Wars Special 77
Inhalte siehe Seite 77



X-Wing vs. TIE Fighter **Seite 116**

[rubriken]

Editorial	3
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	6
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	8
So werten wir	56
Power Data: Statistik muß sein	158
Steckbrief: Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	159
Leserpost	170
Inserenten	172
Impressum	174



The Need for Speed 2 **Seite 140**

Die wichtigsten

DOS DEMOS



XCOM Apoc.

Endlich! Wer schon immer wissen wollte, wie das neue "XCOM" aussieht und wie es sich spielt, testet die Demo an, in der schon eine Mission enthalten ist. Dabei könnt Ihr zwischen dem bewährten Zug-Modus und dem neuen Echtzeit-Modus wählen, in dem die Zeit mit "Play"- und "Pause"-Taste beeinflußt wird.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	SVGA

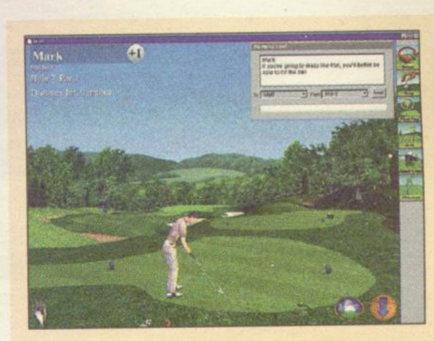


Darkl. Conflict

Electronic Arts´ britische Inhouse-Produktion überzeugt vor allem mit der stilistisch recht beeindruckenden Grafik-Engine. Spielerisch waren wir allerdings nicht allzu sehr von „Darklight Conflict" begeistert. Action-Spieler mit Hang zu markanten Explosionen müssen sich den Weltraum-Shooter aber anschauen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	SVGA



FPS Golf

Dynamix wendet sich von den Lederball-Sportarten ab und führt die Front-Page-Sports-Serie auch auf Golfplätzen ein. Das Spiel beinhaltet erstmals zwei grundsätzlich verschiedene Steuer-Methoden: Die klassische Klick-Variante und einen "Action"-Mode, in dem die Mausbewegung den Schlag ausführt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	37 MByte
Sonstiges	SVGA



Extreme Ass.

Blue Bytes Action-Spiel will vor allem mit einem für Aufmerksamkeit sorgen: Spitzengrafik. Daß dabei die Spielbarkeit ein wenig vernachlässigt wurde, ist zwar bekannt, vom Mülheimer Softwarehaus allerdings unerwartet. Leider fehlt es „Extreme Assault" ein wenig an Tiefe, Komplexität und Abwechslung.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	35 MByte
Sonstiges	SVGA

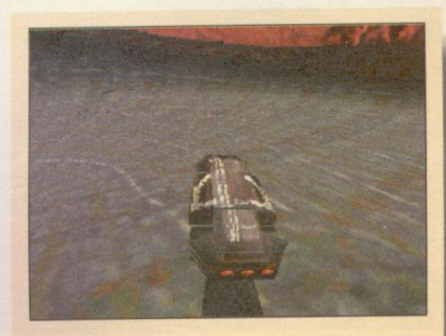


Star Com.

In GTs Echtzeitstrategie- und Space-Exploration-Mischung „Star Command" müßt Ihr drei Alienrassen aus von Euch beanspruchten Raumsektoren jagen. In der Demo könnt Ihr mit fertigen Schiffen schon mal angreifen und den außerirdischen Kollegen einen kleinen Schrecken einjagen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	16 MByte
Sonstiges	SVGA



POD

Ubis umstrittener Renner gehört ohne Zweifel zu den Rennspielhighlights dieses Jahres. Vor allem die beschleunigten MMX- und 3DFX-Versionen geben dem Spiel einen großen Qualitätsschub. In der Demo ist sowohl die Win95, als auch die 3DFX- und MMX-Version enthalten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	3DFX- und MMX-Versionen spielbar

Demos der CD

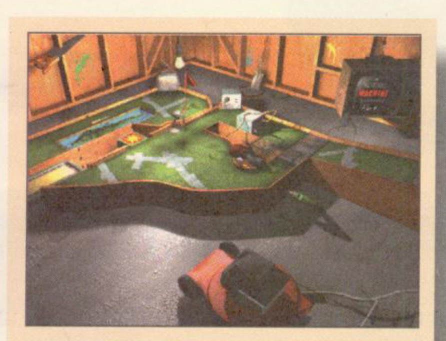


Interstate ´76

Unser Titelthema gibt´s natürlich auch als Demo für Win95-Benutzer. Hier kann die dritte und die vierzehnte Mission komplett gespielt werden. Desweiteren findet Ihr auf der CD im Verzeichnis /I76/ zahlreiche Tools, Cheats, Karten und sogar einen Map-Editor zu „Interstate ´76". Viel Spaß beim Stöbern!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	17 MByte
Sonstiges	DirectX

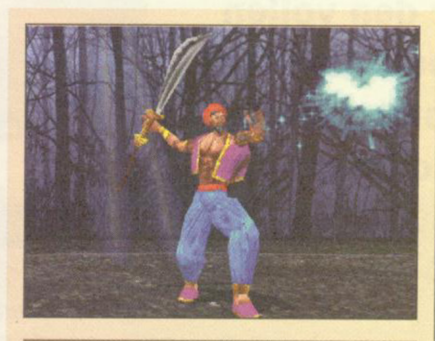


3D U. Minigolf

Sierras „3D Ultra Minigolf" macht vor allem optisch einen sehr guten Eindruck. Die gute Rendergrafik hat aber auch den Nachteil, daß der Blickwinkel nie frei gewählt werden kann, was Euch bei schwierigen Schlägen zum Verhängnis wird. Spaß kommt jedoch dank der einfachen Bedienung auf.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	31 MByte
Sonstiges	SVGA



Time Warriors

Diesen schönen Prügler gibt´s schon in der Demo-Variante als Normal-, Mystique- und 3DFX-Version. Es kann passieren, daß die Demo nicht sofort läuft. Startet dann die Demo direkt von CD und ruft die jeweiligen EXE-Files aus dem Verzeichnis /TIMEDEMO/ auf. Ihr könnt sie auch auf die HD kopieren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	DirectX, 3DFX- und Mystique-Support

WIN95 DEMOS

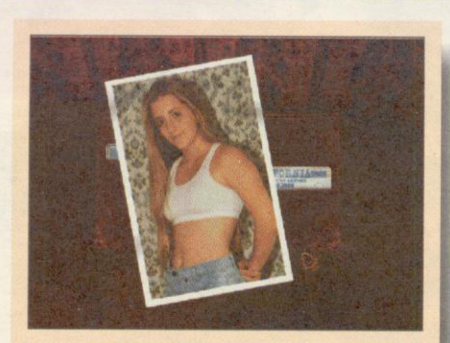


FIFA Soccer M.

So sehr wir uns auch auf den Manager-Ableger der FIFA-Serie gefreut haben, so sehr enttäuscht er in der Demo, da leider nur die englische Liga angespielt werden kann und die animierten Spielsequenzen fehlen. Fans werden dennoch begeistert sein, denn einen guten Eindruck macht der Manager allemal.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	DirectX

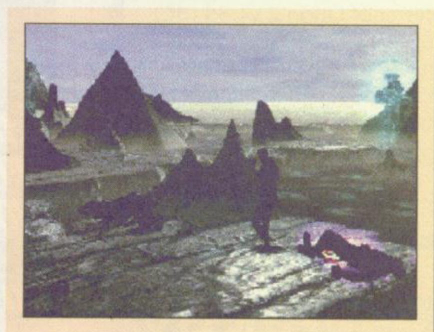


Harvest of S.

Sierras Antwort auf die Render-Adventure der letzten Zeit heißt „Harvest of Souls" und ist sowohl optisch als auch spielerisch den meisten Konkurrenten klar überlegen. Eine gute Story und neue Ideen beleben das Abenteuer in der Geisterstadt. Myst-Fans werden Ihre helle Freude dran haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	2 MByte
Sonstiges	SVGA



Perf. Weapon

Der Alone-in-the-Dark-Clone „Perfect Weapon" kommt vom Spielegiganten Electronic Arts und soll besonders mit der detaillreich gerenderten Grafik auffallen. Die nötige Tastaturbelegung findet Ihr übrigens in der readme.txt im Verzeichnis /DEMOS/PW auf der CD (mit einem Editor aufrufen).

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	DirectX

POWER

CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 6/97

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Darklight Conflict Electronic Arts grafisch beeindruckender Weltraumshooter	10 MB
Extreme Assault Optisch oppulente Hubschrauberballerei von Blue Byte	35 MB
Free Spirit Das Adventure der Volks- und Reiffeisenbanken	1 MB
Star Command GTs Echtzeit-Space-Exploration-Spiel	16 MB
XCOM: Apocalypse Das dritte „U.F.O." endlich SVGA	25 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- AH-64D Longb. Gold v1.04F
- Bundesliga Manager 97 v1.35
- Big Red Racing v2.25/v2.27
- CAESAR 2 Windows v1.01
- Diablo v 1.03
- Daggerfall v1.07.213
- DSF Manager v1.1
- Hexagon Kartell v1.03
- Interstate 76 v1.05
- Lighthouse Patch v2.0
- M.A.X. v1.04
- MDK D3D und Save-Patches
- Magic The Gathering v1.1
- MW2 Battlepack v.1.0.5
- Master of Orion 2 v1.35 (dt.)
- Power F1 Patch
- Quiver v1.02
- Star Fighter 3DFX Patch
- Stars v2.7b
- Su27 for Win95 v1.2a
- Tracer Patch
- Veremeer v1.1

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Atomic Bomberman	7
• Tone Rebellion (Logic Factory)	9

Bilder zu Tests:	Stück
• Ark of Time	8
• Earth 2140	7
• Interstate '76	45
• The Last Express	15
• Need for Speed 2	35
• Pandemonium	38
• Sacred Ground	15
• StarTrek: Generations	27



DOS-Menü

Leseraktiv

Sämtliche Programme aus der Leseraktiv-Rubrik werden dieses Mal vom Windows-Menü gestartet. Wieder sind sechs von Lesern stammende Programme dabei. Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Postfach 1304
85531 Haar b. München

Problemlösung

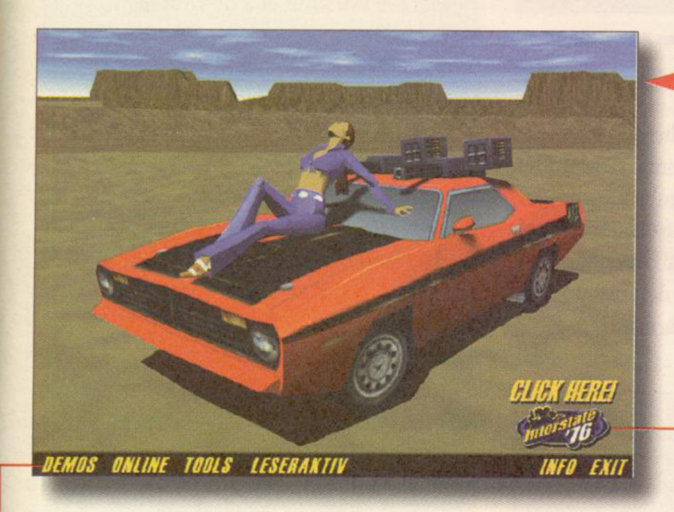
Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
3D Ultra Minigolf	31 MB*
FIFA Soccer Manager	13 MB*
FPS Golf	37 MB*
Harvest of Souls	2 MB*
Interstate '76	40 MB*
Mixman	8 MB*
Perfect Weapon	20 MB*
POD	0 MB*
Space Bar	0 MB*
Time Warriors	16 MB*

Selfrunning Demos	Größe
Dark Colony (Video)	0 MB

*läuft nur unter Windows 95
„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

DOS Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows-Starter das DOS-Menü starten. Allerdings laufen diese und einige DOS-Demos dann nicht so stabil wie unter echtem MS-DOS.

Interstate

Im Verzeichnis /I76/ auf der CD findet Ihr nicht nur zwei Win95-Themes, sondern auch viele neue Karten und Cheat-Programme. Außerdem freuen sich Fans auf den Map-Editor.

NEU!

Dieses Mal findet Ihr zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch für eines in 640x480 oder für das andere in 800x600 mit 24-Bit-Grafiken. Das erstere ist schneller, das letztere schöner...

Online

Wie immer mit dabei: Der T-Online-Decoder aus dem Hause Telekom, der neue Compuserve WinCIM 3.02D und die Software für AOL v3.0i. Die Zugangsnummer findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD.

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **startwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\STARTWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! Bitte mit **16-Bit-Farbtiefe** oder mehr arbeiten, dann gibts die beste Optik.

DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.

Team Apache

Einen Hubschrauber-Simulator mit besonderem Anspruch plant Eidos für den Spätsommer: Designer Bryan Walker war selbst AH-64-Pilot und an der Operation „Desert Storm“ beteiligt. Daher nimmt das Programm für sich heraus, extrem wahrheitsgetreu zu sein. Ein wichtiges Feature hierbei ist der Umgang mit Untergebenen und Vorgesetzten. Piloten und Techniker zeigen also schon mal Ausfallerscheinungen, die Ihr Eurem Boß gegenüber rechtfertigen müßt. Trotzdem wird der Realismusgrad vom reinen Ballern bis hin zu wirklichem Flugverhalten reichen. Selbst die Formationen und Taktiken lassen sich vorgeben, weniger Wagemutige greifen auf die Standardprozeduren zurück. Auch die Optik haben die Programmierer nicht vergessen, denn es werden 3D-Beschleunigerkarten z.B. mit dem Rendition-Chip unterstützt. *mash*


Hier sind sehr schön die gefilterten Texturen zu erkennen


Der AH-64 Apache über einem freundlich gesonnenen Flugfeld

Team Apache
Genre: Hubschrauber-Simulation
Hersteller: Eidos Interactive
Erscheinung geplant: September 97
Internet:
http://www.eidosinteractive.com

Tex Murphy-Wettbewerb

Hier nun die Gewinner unseres Wettbewerbes aus der Ausgabe 4/97. Jeweils ein **handsigniertes Foto von Tex Murphy** (alias Access-Vizepräsident Chris Jones) bekommen:
Markus Westner aus Schwäbisch Gmünd
Josef Epple aus Rechtenbach
Peter Jordan aus Darmstadt
Michael Stammeier aus Blomberg/Lippe

Und ein **„The Pandora Directive“-Poster** im Filmplakatformat erhalten:
Marion Kuhlmann aus Varel
Roland Bauer aus Jena
Frank Gienau aus Langwedel
Hiltrud Ray aus Hochheim-Main
Werner Gehl aus Norderstedt
Daniel Boll aus Nottulm
Monika Jordan aus Mörfeld-Walldorf
Daniel Söns aus Wipperfürth
Kai Wommelsdorf aus Nortorf
Petra Steinbock aus Mörfeld-Walldorf
Heiko Feßler aus Bad Mergentheim
Alexander Handt aus Göttingen
Katarina Jacobsen aus Neualbenreuth
Oliver Melsheimer aus Dinslaken

Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt, und wir danken an dieser Stelle dem deutschen Vertrieb Virgin für die Bereitstellung der Preise und die gute Zusammenarbeit.

Terzett von Media Publishing

Für alle, die schon immer mal mehr über Rave und Techno wissen wollten, erscheint im Mai eine Multimedia-CD mit dem Namen „Techno & House“. Mit dieser könnt Ihr erfahren, wie Ihr Euch anziehen und was Ihr hören sollt, ein kleines Sequenzer-Programm ist ebenfalls implementiert. Außerdem führt eine virtuelle Reise nach London, die Euch über entsprechende Orte wie Clubs oder auch Geschäfte informiert. Eine Quiz-Show auf dem PC ermöglicht „On-the-air“. Rund 200 Filmschnipsel werden die etwa 1500 Fragen illustrieren, mit denen Ihr konfrontiert werdet, um Champion zu werden. Die digitale Gameshow wird komplett in Deutsch veröffentlicht.

Als reines Echtzeitstrategiespiel wurde dagegen „Mayday“ konzipiert. Drei Supermächte kämpfen im nächsten Jahrhundert in 40 nicht-linearen Missionen um die Weltherrschaft. Dank der isometrisch dargestellten Landschaft können etwa tiefer stehende Einheiten unter Umständen nicht auf höher positionierte feuern. Für Eure Truppen lassen sich auch hier Wegpunkte bestimmen, und selbst zerstörte Fahrzeuge sind nicht völlig nutzlos, da sie recycelt werden können. Zufällige Ereignisse wie Erdbeben machen Euch oft einen Strich durch die Planung, die auch Spionage und Forschung enthalten sollte. Ein Mehrspielermodus über (Null-)Modem und Netzwerk ist natürlich ein Muß. *mash*



Auch als DJ könnt Ihr Euch betätigen (Techno & House)



Welches ist der richtige Knopf? (On-the-Air)

Die isometrische Perspektive sorgt für Übersicht (Mayday)

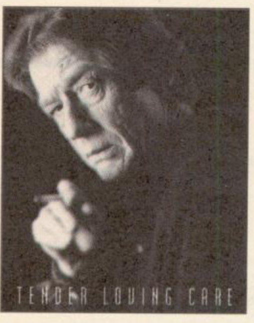
Techno & House
Genre: Infotainment
On-the-Air
Genre: Quiz
Erscheinung geplant: Mai 97
Mayday
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinung geplant: September 97
Hersteller: Media Publishing

Tender Loving Care

Seit vier Jahren arbeiten Regisseur David Wheeler und Rob Landeros bei der Firma Trilobyte zusammen und brachten zuletzt „The 11th Hour“ heraus. Der erste Titel ihrer eigenen Firma Aftermath Media wird sowohl auf CD-ROM als auch in den Kinos zeitgleich veröffentlicht. Nach dem Tod ihrer Tochter zieht ein junges Paar nicht nur eine Therapeutin, sondern auch einen Psychologen (John Hurt) zu Rate. Während die Krankenschwester den Familienvater verführen will, treibt der Seelenklempner ein perfides undurchsichtiges Spiel... Stark angelehnt an den Film ist das Adventure, in dem Ihr versuchen könnt, der Story einen eigenen Ausgang zu geben. Dazu wurden mit den Original-Darstellern zusätzliche Szenen gedreht. Ansonsten untersucht Ihr Gegenstände und stellt den Charakteren Fragen. Ob der Streifen auch hierzulande gleichzeitig mit dem Silberling veröffentlicht wird, hängt natürlich von den Lokalisierungen ab; das Spiel erscheint jedenfalls im Juli. Und noch dieses Jahr will Aftermath ein 3D-Internetprogramm herausbringen, das den Namen „Assault!“ trägt. *mash*



Das eigentliche Spiel besteht aus Render-Locations wie dieser hier



Spielt eine Hauptrolle: John Hurt

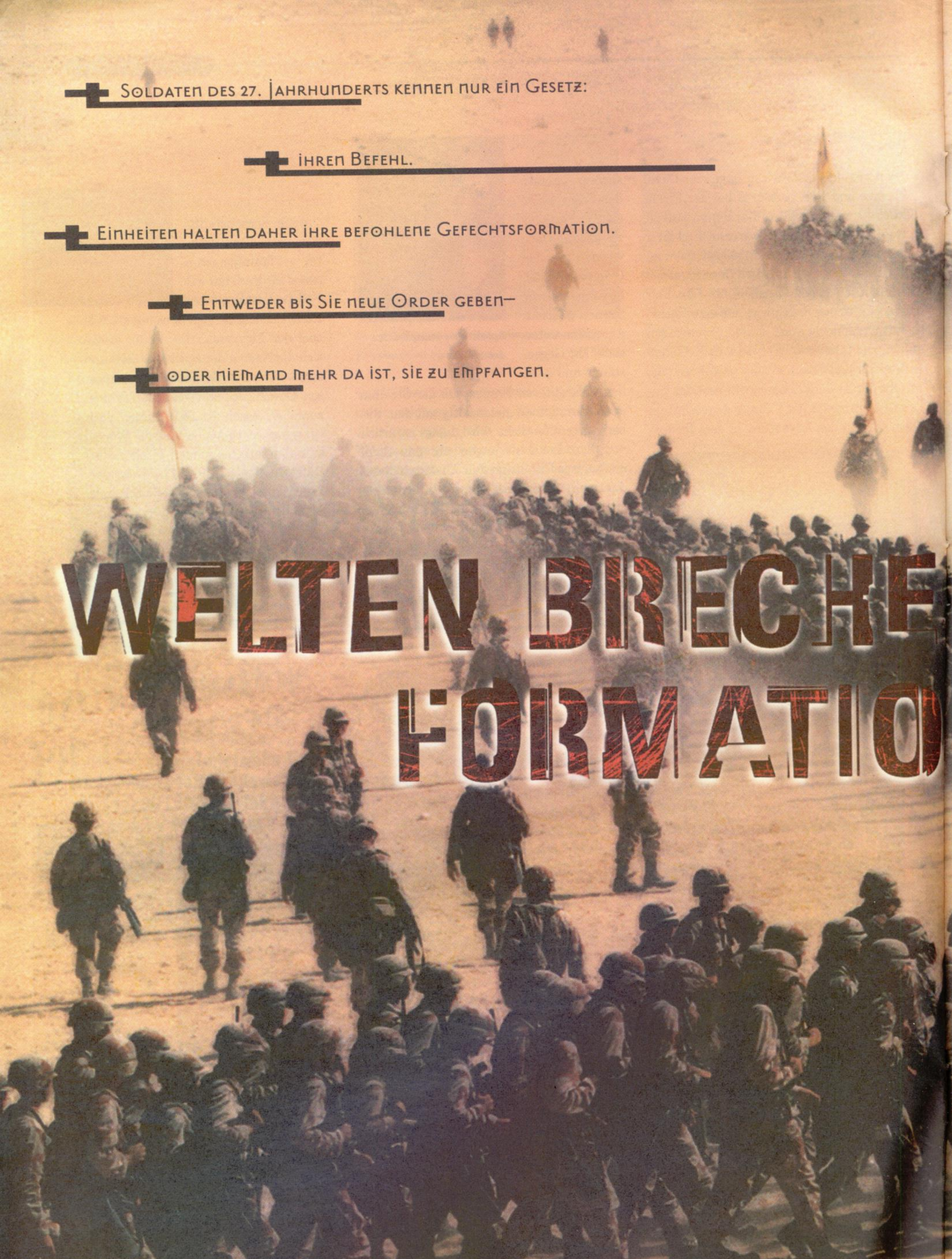
Tender Loving Care
Genre: Interaktiver Film
Hersteller: Aftermath Media
Erscheinung geplant: Juli 97

World Wide Soccer

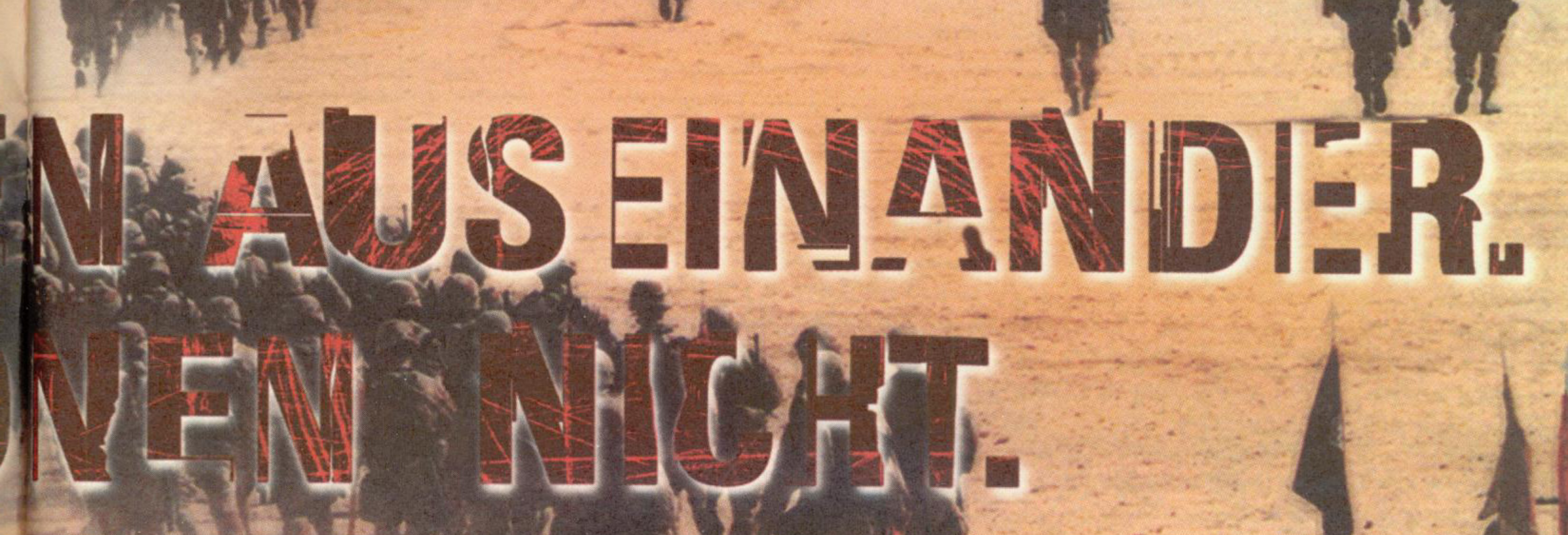


Auch Sega beteiligt sich am Fußball-Boom. Im Trainingsmodus könnt Ihr Euch mit z.B. Fallrückziehern vertraut machen, dann geht es um die WM oder den Ligamodus. Per Editor lassen sich die Namen der Spieler ändern und somit aktuellen Gegebenheiten anpassen. Obwohl sich nun generelle Taktiken vorgeben lassen, ist „WW Soccer“ doch ein reinrassiges Action-Fußball. Wie bei fast allen erscheinenden Titeln unterstützt Sega auch hier MMX-Prozessoren, die Kickerei wird Mitte Juli im Handel erhältlich sein. *mash*

World Wide Soccer
Genre: Action-Fußball
Hersteller: Sega
Erscheinung geplant: Juli 97
Internet: http://www.sega.com



Soldaten des 27. Jahrhunderts kennen nur ein Gesetz:
ihren Befehl.
Einheiten halten daher ihre befohlene Gefechtsformation.
Entweder bis Sie neue Order geben–
oder niemand mehr da ist, sie zu empfangen.
WELTEN BRECHE
FORMATIO
ACTIVISION



DARK REIGN™

THE FUTURE OF WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE http://www.bomico.com

Strategie mal Drei von Cryo



Ihr könnt bis auf dier unterste Ebene heranzoomen (Riverworld)

Ein Echtzeitstrategiespiel der besonderen Art ist „Riverworld“, das auf den „Flußwelt“-Romanen von Philip José Farmer basiert. Ziel ist es, das Ende eines 16 Millionen Kilometer langen Fluß zu finden. Per Zoom-Funktion könnt Ihr Euch von der Karte aus direkt in eine 1.Person-Perspektive hineinversetzen und gleich sehen, was Eure Untertanen so anstellen. Durch geschicktes Umgehen mit den Ressourcen schlagt Ihr Euch durch 17 Level von der Steinzeit bis in die Zukunft der Menschheitsgeschichte. „Intervention“ hingegen wird nach Willen des Herstellers ein „Gott“-Spiel á la „Populous“. Mit Hilfe einiger hundert Optionen wie etwa kleine Erdbeben für Ungläubige, stärkt Ihr den Glauben in Euch; dann könnt Ihr daran denken, andere Gottheiten herauszufordern, denen Ihr das hochwohlgeborene Leben durch Eure Jünger oder direkte Angriffe schwer macht. Per Netzwerk dürfen dies bis zu 16, dank Internet sogar maximal 100 ordinäre Sterbliche sein.

Hier seht Ihr noch ein Bild der französischen Alpha-Version (3rd Millenium)

Das Geschick der Welt in den Jahren 2000 bis 2500 dürft Ihr in „The 3rd Millenium“ bestimmen. In dieser Zeit müßt Ihr trotz des politischen Chaos´ im beginnenden 21. Jahrhundert die Menschheit einen. Ökonomische und geologische Entwicklungen sind genauso im Auge zu behalten wie ethnische und religiöse Veränderungen. Unterstützt werdet Ihr von Gouverneuren, Wissenschaftlern und Spionen. Über 90 Gebäude stehen zur Verfügung, die wie das restliche Spiel in Hi-Color gehalten sind. Voraussichtlich im Juni könnt Ihr dann selbst weltbewegende Entscheidungen treffen. *mash*

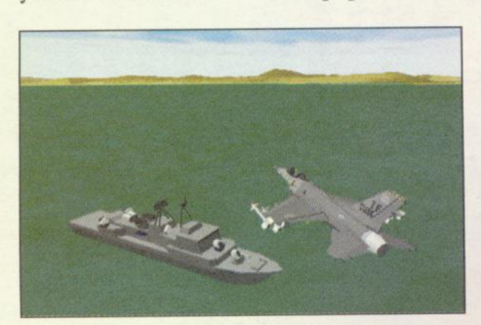
Riverworld
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinung geplant: Juni 97
Intervention
Genre: Strategie
Erscheinung geplant: Mai 97
The 3rd Millenium
Genre: Strategie
Erscheinung geplant: Juni 97
Hersteller: Cryo I.E.
Internet: http://www.cryo-interactive.fr

ELSA-Gewinne

Auch der ELSA- und MicroProse-Wettbewerb aus der Power Play 4/97 ist beendet. **Einen ELSA Ecomo 17H96-Monitor** haben gewonnen:
Heiko Jansen aus Essen
Peter Neumann aus Premnitz
Jörg Brehe aus Apelern
Und mit „Master of Orion 2“ dürfen sich folgende Teilnehmer vergnügen:
Klaus Göbler aus Puchheim
Felix Franke aus Berlin
Johannes Lohmann aus Marburg
Cornelia Rödiger aus Jena
Marc Eckstein aus Zirndorf
Alexander Pfahl aus Berlin
Roland Bauer aus Jena
Herzlichen Glückwunsch an die von Fortuna Begünstigten, die ebenfalls schriftlich informiert werden. Vielen Dank von uns an die Firmen ELSA und MicroProse für die freundliche Bereitstellung der Gewinne.

F-16 Fighting Falcon

Nachdem sich Digital Integration zuletzt mit den Hubschrauber-Sims „Apache Logbow“ und „Hind“ hervorgetan hat, beschäftigt sich der nächste Titel aus der „Virtual Battlefield“-Serie mit der F-16. Die drei Operationsgebiete Korea, Israel und Zypern bieten jeweils 10 Einzel- und 20 Kampagnenmissionen, zusammen mit den Trainingsaufträgen sind also über 100 Einsätze zu absolvieren. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr entweder gegeneinander oder in einer Maschine zusammen fliegen, im Netzwerk können sich bis zu 16 Piloten aufhalten. Die Flieger bestehen aus texturierten Polygonen in 256 Farben-SVGA, doch das britische Softwarehaus ist auch eher für ausgefeiltes Missionsdesign als spektakuläre Optik bekannt. Die Hardcore-Simulanten in der Redaktion haben jedenfalls schon mal ausgedehnten Sommerurlaub angemeldet... *mash*



Auch Schiffe werden in der Simulation enthalten sein

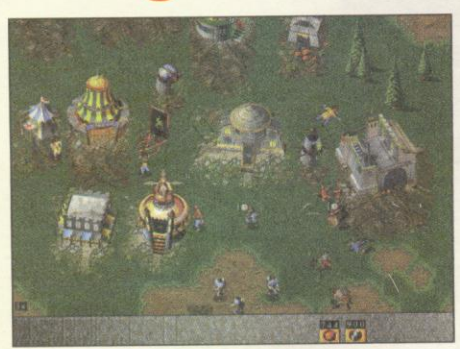
F-16 Fighting Falcon
Genre: Flugsimulator
Hersteller: Digital Integrations
Erscheinung geplant: Juni 97
Internet: http://www.digint.co.uk

Machine Hunter

Das erste, was die Menschheit im 21. Jahrhundert von einer extraterrestrischen Rasse erhält, ist ein Computervirus, der alle Roboter aggressiv werden läßt. Um eine Ausbreitung des gefährlichen Programms zur Erde zu verhindern sind 25 Level zu überwinden, die von 17 Droiden- bzw. Androidensorten bevölkert werden. Um dort kräftig aufzuräumen, werdet Ihr mit insgesamt 10 Waffenarten wie Plasmagewehren und Flammenwerfern ausgerüstet. Power-Ups und Upgrades für die Waffen wurden ebenfalls in dem Areal versteckt, das Ihr aus der Vogelperspektive seht. Und wer sich beim Kampf gegen den Computer langweilt, geht ins Netzwerk, in dem er sich mit bis zu sieben Mitspielern z.B. im Deathmatch balgt. *mash*

Machine Hunter
Genre: Action
Hersteller: Eidos Interactive/MGM Interactive
Erscheinung geplant: Juli 97
Internet:
http://www.eidosinteractive.com

Rising Lands



Auch bei diesem Titel dürft Ihr schöne Basen bauen

Ein Naturereignis kataklysmischen Ausmaßes dient als Hintergrundstory für dieses Echtzeitstrategical aus dem französischen Hause Microids. Ein Meteor sucht die Erde heim und läßt nur wenige Menschen am Leben. Einige hundert Jahre später herrschen Zustände wie im Mittelalter. In diesem Szenario sollt Ihr nun auf bis zu 180 Screens großen Karten innerhalb von 30 Missionen Euren Clan vor dem Aussterben bewahren. Zu diesem Zweck baut Ihr Siedlungen aus rund 20 unterschiedlichen Gebäudetypen und stampft Truppen aus dem Boden. Auch



Kämpfe mit Pfeil, Bogen und Dampfmaschinen

die Landwirtschaft sollte im Auge behalten werden, denn leerer Magen kämpft nicht gern. Die gegnerischen Clans, deren Oberhäupter maximal fünf weitere Menschen umfassen, müssen jedoch nicht zwangsläufig bekämpft werden; manchmal ist es sinnvoller, Nichtangriffspakte oder Allianzen zu schließen, außerdem kann gehandelt werden. Das Windows 95-Spiel unterstützt DirectX und stellt sich in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln dar. *mash*

Rising Lands
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Bomico/Microids
Erscheinung geplant: August 97
Internet: http://www.bomico.de

Golgotha

Vor einem Jahr beglückte uns Crack Dot Com mit „Abuse“, einem ordentlichen 2D-Shooter. Hier steuert Ihr einen Panzer durch das Jahr 2048, mitten im dritten Weltkrieg. Jeder Mitspieler hat eine Basis und kann seine Einheiten aus der 3.Person-Perspektive direkt steuern oder ihnen Befehle geben. Ziel ist es, ein „Demolition Vehicle“ in das gegnerische Lager einzuschleusen. Eure Hauptwaffe ist der Supertank, mit dem Ihr so ziemlich alles plätten könnt. Falls Ihr ein Gefährt verliert, läßt es sich jederzeit nachbauen – gegen einen gewissen Obulus. Mit der Einnahme bestimmter Gebäude verbessern sich Eure Waffen oder der Tank wird schneller. Wann das Spiel hierzulande erscheint, ist ungewiß – noch suchen die Designer einen deutschen Distributor. *mash*

Golgotha
Genre: Action
Hersteller: Crack Dot Com
Erscheinung geplant: unbekannt
Internet: http://www.crack.com

VERMISCHTES

• **Software 2000** veröffentlicht eine Zusatzdisk zu seinem Rennspiel „Rallye Racing 97“. Auf den „X-tra Strecken“ befinden sich für knapp 50 Mark zehn neue extra schwere Kurse.

• In der **„Cash & Carry“**-Kollektion veröffentlicht Mindscape folgende Produkte für 30 Mark: Die Strategiespiele „Panzer General II“, „Steel Panthers“, „Fantasy General“, „Warhammer“ und „Burning Steel IV“ sowie die Flug-Sim „SU-27 Flanker“. Zudem werden im Mai „Megarace 2“ und im Sommer „Azrael's Tear“ in speziellen MMX-Versionen auf den Markt kommen.

• Das **„Megapak 7“** ist Koch Media diesmal besonders gut gelungen; Käufer erhalten für einen Hunderter diese Spiele: 3D UltraPinball 2 – Creep Night, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, MissionForce: Cyberstorm und das ein paar Monate alte A10 Cuba!

• Auch vom deutschen Publisher **Bomico** erscheint eine interessante Compilation: „Extreme Velocity“ beinhaltet zum Preis von 100 Mark die Simulationen „EF 2000“ von DID sowie „AH-64D Longbow“ und „A.T.F.“ aus der Jane's-Reihe von Origin.

• Novalogic veröffentlicht noch im Herbst den Nachfolger zu „F-22 Lightning 2“ mit dem Namen **„F-22 Raptor“**. Die bei „Lightning“ schmerzlich vermißten Optionen sollen hier nachgereicht werden, generell wird das Programm weitaus realistischer ausfallen.

• Accolade kündigte an, noch 1997 **„Deadlock 2“** fertigzustellen. In 42 Szenarien dürft Ihr dort Euer Können mit z.B. neun neuen Fahrzeugtypen zeigen.

• Die zweite Beta-Version von **Microsofts** „DirectX 5.0“ geht an mehrere tausend Entwickler. Die Softwareschnittstelle soll in Zukunft noch leichter zu programmieren und schneller sein.

• Im Mai wird es von Mission Studios die **„Jetfighter III Enhanced Campaign CD“** geben. Weitere 70 Aufträge in zwei Kampagnen sowie die F-14 Tomcat warten dort auf Simulanten.

• Der im Activision-Special aus der Ausgabe 4/97 angekündigte Flugsimulator von ParSoft wird den Namen **„Scraming Demons over Europe“** tragen.

• Namensänderung, die zweite: Nachdem **Interactive Magic** seine im Juni erscheinende Flugsim von „iF-22 Lightning II“ in „iF-22 ASF“ (Advanced Superior Fighter) umgetauft hat, wurde beschlossen, den Titel abermals zu ändern. Neue Bezeichnung: „iF-22 Raptor“.

• Auch **„Pax Imperia 2“** hat jetzt einen neuen Untertitel. Das von Blizzard ursprünglich begonnene Spiel wurde an die Firma Heliotrope Studios, die schon den ersten Teil machte, abgegeben und heißt nun „Eminent Domain“.

Neues Kanonenfutter von SSI

Ein typisches Aufbauspiel kommt von den Strategie-Altmeistern im Herbst dieses Jahres. Ein fiktives 19. Jahrhundert hält als Szenario für „Imperialism" her, in dem Ihr gegen sieben weitere Großmächte sowie 16 kleinere Machtgruppen antreten sollt. Doch bevor es zu Auseinandersetzungen mit den bösen Nachbarn kommt, dürfen Nahrungsmittel angebaut und Erze sowie Edelsteine geschürft werden. Ist der Handel so richtig in Schwung gekommen, könnt Ihr an den Bau von Kriegsschiffen und das Ausbilden von Armeen denken. Außer der CPU stehen im Netzwerk auch bis zu sieben Freunde als Mitspieler zur Verfügung.



Die Nahansicht präsentiert sich in Iso-3D (Imperialism)

Im nächsten Titel der „Five Star"-Serie steht das Taktieren mit Land- und Marineeinheiten im Vordergrund. „Pacific General" ist wie seine Vorgänger (z.B. „Allied General", „Star General") ein rundenbasiertes Strategiespiel, allerdings wurden die zwei Kampagnen, Alliierte und Japaner, im Pazifikraum angesiedelt. Wie im 2. Weltkrieg können Taktiken wie das „Inselspringen" und Nachtangriffe durchgeführt werden, auch eigene Szenarien lassen sich erstellen. Neu sind die High-Score-Listen und eine Beschreibung der Einheiten. *mash*



Nun gibt es auch zünftige Seeschlachten (Pacific General)

Imperialism
Genre: Aufbau-Strategie
Erscheinung geplant: September 97
Pacific General
Genre: Strategie
Erscheinung geplant: September 97
Hersteller: SSI
Internet: http://www.ssionline.com

T · · Online ·

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4facher Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!

■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

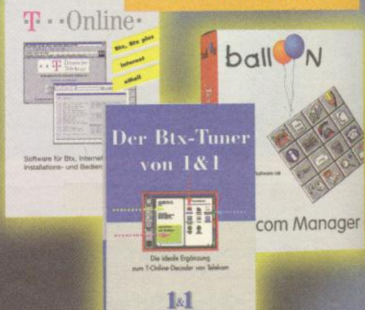
■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung
Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte
Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: ■ Windows:386 DX 40-Prozessor, 4MB RAM, DOS 3.3,WIN 3.1 oder Windows '95, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle
Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (14,90 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (19,90 DM)

T · · Online ·

in T-Online auf der Heft-CD!

Whow! CD einlegen und sofort in endlose Online-Welten starten!

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.



Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!



Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.



1&1 meldet Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!



Ganze 10,- DM Freieinheiten für Ihren Sofort-Einstieg!





Das 1&1 Info-Telefon: Rund um die Uhr. Zum Nulltarif!

0 26 02/ 16 00-111



1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

T · · Online · Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software

Ja, ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ❑ **Modem 33.600 für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)

... und folgendes Zubehör gleich mit:

- ❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 19,90 DM (Best.-Nr.: 1010)
- ❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 14,90 DM (Best.-Nr.: 1009)

Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
- ❑ per beigefügtem Scheck
- ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 067 F

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH· Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur



PP ONLINE

Power Play im Internet: Wer Modem und Telefonanschluß hat, kann sich hier mit uns kurzschließen

Power Play Ticker

Jeden Werktag liefert unser Power Ticker brandaktuelle Meldungen aus der Spieleszene. Generelle Infos, interessante Links sowie Termine von Neuerscheinungen und Verspätungen warten auf unserer Hauptseite auf Euch. Zudem erhaltet Ihr dort erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates und Interna aus dem Redaktionsalltag. Außerdem sind alle anderen Angebote wie Dateien, Previews und Tests direkt von der Hauptseite erreichbar.

http://www.magnamedia.de/powplay



Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker"

MagnaMedia-Homepage

Wer sich nicht nur für Spiele, sondern für Computer allgemein interessiert, dem bietet MagnaMedia-Online täglich brühwarme und akkurat recherchierte Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software. Dazu gesellen sich immer wieder Tips & Tricks zu Anwendungsprogrammen und Pannenhilfen bei Problemen mit dem PC. Besonders interessant für Surfer: Der „Link des Tages", mit dem man jeden Tag eine andere spannende, skurrile oder einfach lustige WWW-Site direkt ansteuern kann.

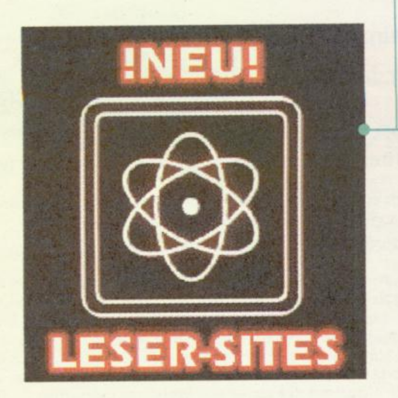
http://www.magnamedia.de

MAGNA MEDIA Site Map Power Play PCgo! Markt&Technik Amiga Computer Reseller News Design&Elektronik 64er

CompuServe & T-Online

Bei aller berechtigten Freude über unseren „Power Ticker" vernachlässigen wir natürlich nicht unsere Foren in den wichtigsten Online-Diensten: Die Softwarebibliotheken dort sind vollgestopft mit interessanten Download-Angeboten wie Demos oder Updates, und in den Nachrichtenbereichen diskutieren Mitglieder rund um das Thema Computerspiele. Das Themenangebot reicht dabei von Cheats bis zu Strategien und Tips & Tricks für aktuelle Titel – und natürlich seid Ihr auch zu einem gemütlichen Allerwelts-Plausch herzlich eingeladen – zu welchem Thema auch immer.

CompuServe: Go DEUSPIEL und DEUACTION
T-Online: Powerplay#



Power Play Leser-Sites – Nichts als Spiele

Bislang hat sich die Redaktion allein um die PP-WebQuarters gekümmert, seit kurzem könnt Ihr mitmachen: Wir stellen Eure Leser-Site kostenlos auf unseren Server. Ihr betreut die Seiten zu Eurem ganz persönliches Lieblingsprogramm. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung. Wir wollen nur eines: Eure Site zu einem ganz bestimmten Spiel – wie die aussieht, bleibt ganz allein Euch überlassen.

Die Leser-Sites sind jetzt seit gut zwei Monaten online, und mittlerweile sind auch schon viele interessante Seiten im PP-WebQuarter zugänglich. Die Palette reicht von A wie „AH64D Longbow" bis zu W wie „Wing Commander"; eine „Z"-Site um das Bitmap-Brothers-Strategical ist derzeit in Arbeit und vervollständigt dann das Alphabet.

Wer mitmachen will: Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles, was man sonst noch braucht, findet sich unter

http://www.magnamedia.de/powplay/leser




Von A bis W wie „Wing Commander": Die Leser-Sites auf unserem Server

Suchen mal anders

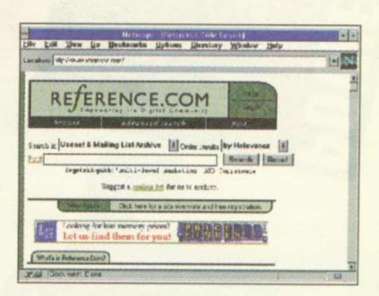
Das World Wide Web hat wohl schon jeder Surfer durchsucht, Recherche im Usenet samt seiner 22 000 Newsgroups ist immer noch ein Insidertip. Dabei findet man hier oft mehr: Ausgefuchste Suchmaschinen bewahren selbst uralte Meldungen auf. Der Vorreiter war Dejanews, seit März 1995 werden die Beiträge archiviert. Im Gegensatz zu vielen Webpages ist hier das Datum angegeben, der Autor wird nicht nur genannt, es kann sogar nach seiner Mailadresse gesucht werden. Deshalb wurde schon eine Methode erfunden, wie Do-it-Yourself-Datenschützer die permanente Speicherung eigener Beiträge in den digitalen Diskussionforen verhindern können. Wäre ja auch blöd, wenn sich die neue Freundin so über alle Vorlieben ein Bild machen kann. Selbst Power Play hat hier schon Geschichte geschrieben: Beispielsweise wurden unsere Previews zu „Ultima 9" rege diskutiert – auch international. Dejanews hat nur einen einzigen Nachteil: Damit keine Pornobildchen-Sucher hier ein ewiges Archiv vorfinden oder Raubkopien auf dem Server gehortet werden, sind angehängte Binärdateien grundsätzlich abgeschnitten. Was Spieler aber bei Lösungen nicht weiter stören muß, selbst wenn die vor Urzeiten gepostet wurden: Schließlich genügt eine Mail an den Autor meist, um an die begehrten Infos zu kommen. Selbst ohne eigenen Zugang zu den Newsgroups kann jedermann hier Beiträge posten. Aufpassen sollten Surfer nur, daß sie vor ausgedehntem eMail-Verkehr wirklich alles lesen: Vielleicht ist die Antwort auf eine ganz spezielle Frage schon dabei.



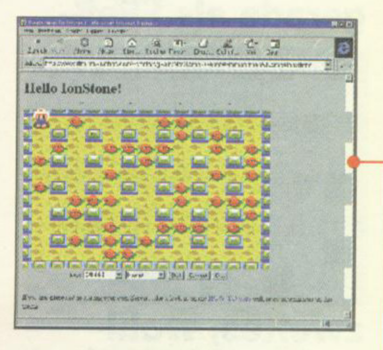
Der zweite Anbieter derartiger Dienste Reference.com, hat zwar kein so großes Archiv, dafür können Abfragen aber gespeichert und die Suche weitgehend automatisiert werden. Dann verfolgt der Server die Diskussion für Euch und schickt Euch die Ergebnisse per elektronischer Post. Außerdem können Mailinglisten abonniert werden, die man sonst in des Tiefen des Internet nicht so leicht findet. *mm*

http://www.dejanews.com

http://www.reference.com



Reference.com hat zwar das kleinere Archiv, bietet aber den komfortableren Zugang



VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• CompuServe und T-Online haben die Zugangssoftware upgedatet. CompuSurfer kommen hauptsächlich in den Genuß kleinerer Bug-Fixes. Außerdem gibt man freudig bekannt, daß die Kindersicherung als einzige den „Test" minderjähriger Delinquenten in der 3Sat-Sendung „Neues" bestand. Kunden der Telekom erwartet endlich eine offizielle 32-Bit-Anbindung samt der neuesten Versionen von Netscape Navigator und (jetzt auch) Internet Explorer. Im Mai will der lila Riese die T-CDs an alle Kunden verschicken.
http://www.compuserve.de (Software: 0130/3732)
http://www.t-online.de (Software: 0130/0190)

• „Conquest Earth" wird sich wohl noch etwas verspäten, daher hat Eidos dem vielversprechenden Echtzeit-Strategie-Spiel eine Website spendiert.
http://www.conquestearth.com

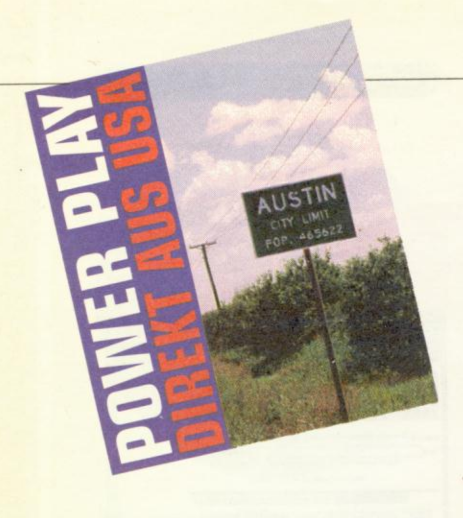
• Leider muß man in „NBA Live 97" ohne Michael Jordan spielen, und aktuelle Daten liefert EA meist mit dem nächsten Vollpreis-"Update". Eine gänzlich inoffizielle Page von Basketball-Fans sorgt hier für Abhilfe, zudem kann man sich per eMail informieren lassen, sobald neue Statistiken verfügbar sind.
http://www.cu-online.com/~solso/nba-live97.html-

• „Grand Prix 2" bleibt auch in Zukunft ein Dauerbrenner, da aber die Saisondaten hoffnungslos veraltet sind, tun Utilities not. Auf dieser Fan-Seite findet der Motorsportler alles, was er schon immer haben wollte.
http://www.chatmaster.de/sts/_gp2.html

• Endlich ist die Internet-Programmiersprache zu mehr als Tickern nütze: Ein Student der Uni Lübeck hat das Kultspiel Bombermann als Java-Applet umgesetzt. So kommen bis zu fünf Spieler gleichzeitig in den Genuß des bombigen Gameplays. Übrigens: Auch Interplays Version wird Inter(net)play bieten, sogar zu zehnt sollen sich explosive Pyromanen mit explosiven Sprengladungen beharken können!
http://www.itm.mu-luebeck.de/~coolo/Bomber.html
http://www.interplay.com

• Messer, Schere, Feuer und Licht ist für kleine Kinder nicht. Eine neue Software-Firma hat das alte Sprichwort zum Firmenkredo gemacht. Running with Scissors will Spiele für Erwachsene entwickeln, die sich schon auf dem Website extrem blutig anhören.
http://www.runningwithscissors.com

• „Pax Imperia", das einst von Blizzard entwickelte Weltall-Strategiespiel, das an den amerikanischen Hersteller THQ verkauft wurde, hat jetzt eine eigene, sehr aufwendige Web-Site mit per VRML animierten 3D-Objekten: Dort finden sich neueste Infos zu dem Programm, ScreenShots und alles, was Neugierige sonst so über das Programm wissen müssen.
http://www.paximeria.com



LOGIC Qualität



Stehend v. l. n. r.: Art DiBianca, Thomas Blom, Jason Templeman, Jason Decker, John Paul Kniend: Todd Templeman

Trotz des Namens gelten die „Ascendancy"-Fabrikanten nicht gerade als Fließbandarbeiter. Wir besuchten die Strategieexperten im Entwicklungsbüro, um ihr zweites, wohldurchdachtes Projekt in Augenschein zu nehmen.

Mehr als zwei Dutzend Spielehersteller sind in Austin und Umgebung beheimatet. Verblüffend, wenn man bedenkt, daß rund um die texanische Provinzhauptstadt seit eh und je nicht viel mehr als rustikales Farmland zu finden ist. Eine Hightech-Oase vermuten hier die wenigsten. Doch mit dem Wissen, daß auch der Branchenriese Origin am Ufer des Colorado Rivers seine Zelte aufgeschlagen hat, kommt man des Rätsels Lösung schon näher. Viele der kleinen Entwicklerwerkstätten sind Ableger von Garriotts Traumfabrik, die in den letzten Jahren unter einem kontinuierlichen Personalschwund zu leiden hatte. Auch Logic Factory besteht teilweise aus solchen hochqualifizierten Abtrünnigen, allen voran Jason Templeman, dem jetzigen Präsidenten der Firma. Er verfügt sowohl über einen Abschluß in Physik als auch über einen Masterdegree in Künstlicher Intelligenz. Seinen Einstand bei Origin gab er 1990 mit „Savage Empire", einem Spin Off-Produkt der Ultima-Serie, später avancierte er zum Chef-Programmierer des „Strike Commander"-Projekts. Nicht weniger beeindruckend sind die Biographien seiner Mitarbeiter: Thomas Bloms Karriere begann im zarten Alter von 16 Jahren als Programmierer für Texas Instruments. Bei Origin arbeitete er 1991 zusammen mit Templeman an „Strike Commander", entwarf dann das profitable „Wing Commander Academy", schließlich wurde er zum Leiter der Entwicklungsabteilung befördert und stieg in das damals neunköpfige Obere Management auf. Von Arthur „Art" DiBianca stammt das flugdynamische System in „Strike Commander", außerdem stand er dem „Privateer"-Team im letzten Entwicklungsstadium beim Ausmerzen der Bugs zur Seite. Er war es auch, der dem Guardian in der deutschen (!) Version von „Ultima VII" zu seiner erhabenen Stimme verhalf. Die Grafiker Jason Decker und John Paul waren ursprünglich bei Ozz Research beschäftigt, einem Dienstleistungsunternehmen, das auf die digitale Aufarbeitung von Flugzeugabstürzen und ähnlichem zur Präsentation vor Gericht spezialisiert ist. Jetzt kümmern sich die beiden hauptberuflich um jegliche Art von Backgrounds und Animationen für die Logic-Factory-Spiele. Komplettiert wird die Entwicklungsabteilung durch Neno Vugrinec, einen kroatischstämmigen Musiker mit Konservatoriumsausbildung, der nach wie vor für „Ascendancy"-typische Klangsphären und knackige Soundeffekte sorgt.

Jason Templeman erklärt die Entstehungsgeschichte der Logic Factory so: „Neue Spielideen



FACTORY statt Quantität

werden bei Origin und vielen anderen großen Companies von Leuten bewertet, geändert oder abgelehnt, die der Designer im Normalfall nicht einmal zu Gesicht bekommt, da sie bei Electronic Arts in Kanada oder sonstwo sitzen. Ich und ein paar andere hier wollten uns diesem Prozeß einfach nicht mehr unterwerfen. Jetzt erschaffen wir die Spiele, die wir selbst privat gerne spielen würden, ohne uns dabei von irgendwelchen Marketingmenschen sagen zu lassen, wo´s langgeht.“ Anstatt viele mittelmäßige Spiele zeitgleich zu entwickeln, konzentrieren sich die Texaner lieber auf zwei hochkarätige Titel alle anderthalb Jahre. Das Releasedatum des Erstlings „Ascendancy“ (Test in PP 10/95, 80%) liegt bereits gute 20 Monate zurück. Um dem selbstgesetzten Zeitplan also nicht untreu zu werden, muß Templemans Mannschaft ihr Nachfolgeprojekt „Tone Rebellion“ in allernächster Zeit fertigstellen. Vor Ort konnten wir uns vom fortgeschrittenen Status des Spiels überzeugen, so daß wir dem Test in einer der nächsten Ausgaben mit verhaltenem Optimismus entgegenblicken.

Tone Rebellion

Verglichen mit „Ascendancy“ weist der Neuling einige Gemeinsamkeiten, aber auch handfeste Unterschiede auf. Gerade bei der Aufmachung, sei es nun die optische oder die akustische Seite, ist die Logic-Factory-Handschrift unverkennbar. Auch wird es in bezug auf das Genre keine Überraschungen geben – Strategie wie gehabt, diesmal allerdings nicht rundenbasiert, sondern in Echtzeit. Doch dazu später mehr.

Beginnen wir mit dem Hintergrundplot: Vor ewigen Zeiten schwebte eine riesige Insel mitten im Nichts. Ihre Bewohner, die quallenähnlichen „Floaters“, benutzten eine energetisch geladene Substanz genannt „Tone“, um daraus ihre Behausungen zu bauen und ihren Lebensstandard zu verbessern. Unschuldig wie sie waren, ahnten die Floaters nicht, daß in Höhlen tief unter der Erdoberfläche eine Kreatur hauste, die sich ebenfalls von Tone ernährte. All die Jahrhunderte, die die Floaters damit zubrachten ihre Zivilisation aufzubauen, konsumierte dieser „Leviathan“ Tone und wurde dadurch von Tag zu Tag stärker. Irgendwann war er schließlich so mächtig, daß er entschied, fortan nicht mehr mit den Floaters zu teilen. Der nachfolgende Krieg zerschmetterte die Floater-Kultur, ihre Welt zerbrach und hinterließ auseinanderdriftende Brocken. Die wenigen Überlebenden der großen Apocalypse evolvierten zu vier verschiedenen, unterschiedlich begabten Floater-Rassen. Sie nennen sich Protectors, Lifegivers, Mystics und Seekers. Als Anführer eines dieser Stämme muß der Spieler sein Volk vom äußeren Rand der Inselgruppe zurück ins Zentrum führen, dabei Unmengen von Tone fördern und wichtige Artefakte sammeln, um letztlich für den Showdown mit dem „Leviathan“ gewappnet zu sein.

Astrologie regiert das Geschick der Floaters. Jede Sippe hat ein primäres und ein sekundäres Sternbild. Ständig wandert die Dominanz von einem Stamm zum anderen.





Ein Tonepool in der Heimat des „Lifegiver“-Stamms

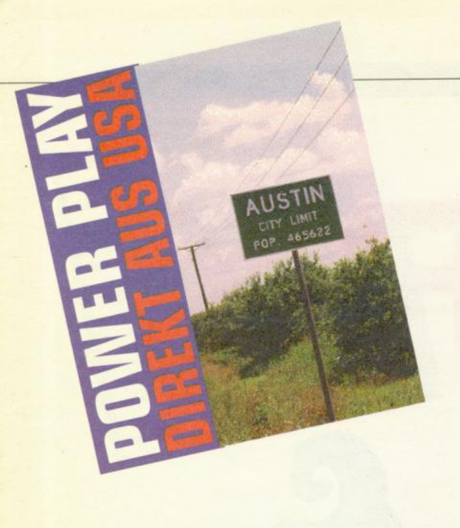


Die blauen Kreise zeigen an, daß dieses Areal noch reichlich Bauplatz bietet



Geschäftiges Treiben in einer „Mystics“-Kolonie

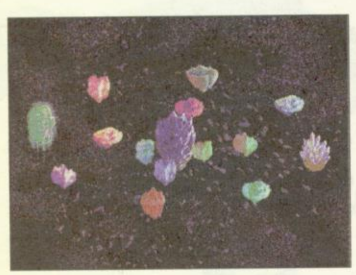
Alle „Tone Rebellion“-Inseln sind horizontal scrollbare Panoramen



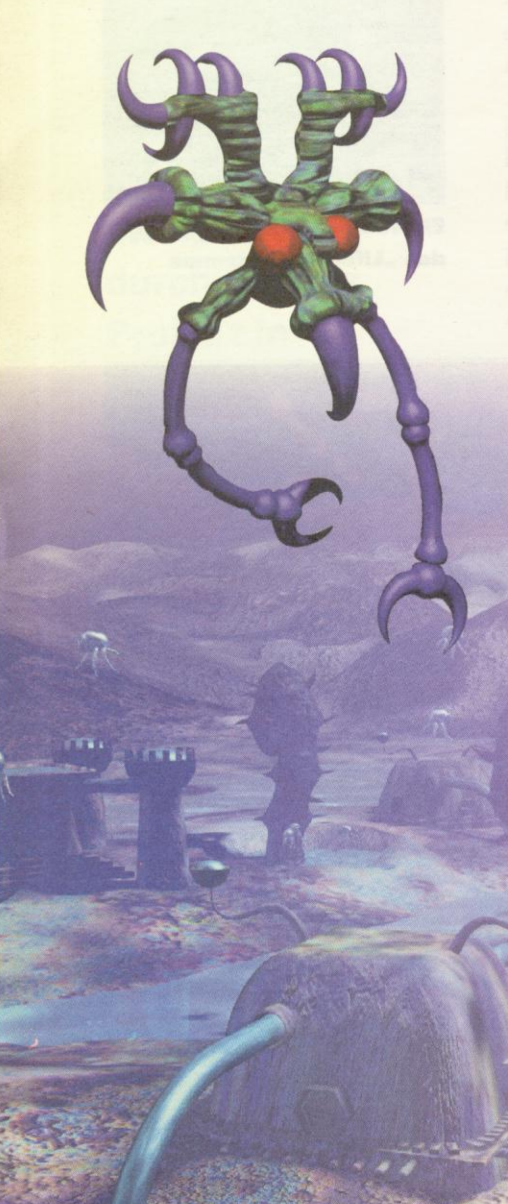


Die Ruhe vor dem Sturm: Wo bleibt der Feind?

Am rechten Bildrand siedeln die Vasallen des „Leviathan"



Welche Inseln für den Spieler zugänglich sind, sieht er auf dieser Karte



Wenn z. B. die Sterne für die Lifegivers günstig stehen, sind andere im Nachteil. Umgekehrt gilt natürlich das gleiche. Bei einem Angriff auf eine fremde Insel ist also exaktes Timing vonnöten. Wird man hingegen auf dem falschen Fuß erwischt, so kann das auch mit einer beachtlichen Streitmacht fatale Folgen haben. Im Mehrspielermodus wächst dieser Faktor noch an Bedeutung, da die Teilnehmer im Endeffekt auf Kooperation gegen den Leviathan angewiesen sind. Derjenige, dessen Mond gerade in voller Blüte steht, muß den temporär geschwächten Mitspielern zur Hilfe eilen – für kleinliche Grabenkämpfe um Ressourcen bleibt wenig Zeit. Wer seine Floater-Kollegen trotzdem angreift, bereut dies spätestens dann, wenn seine Sternstunde verstrichen ist und die Opfer zum Revancheakt übergehen.

Was immer Ihr auch vorhabt, ohne das namensgebende „Tone" rührt sich wenig. In seiner Urform existiert es als pure Energie. Um es als Baumaterial verwenden zu können, braucht Ihr einen Generator, der es in „Structural Tone" transformiert. Zwei weitere Formen, nämlich „Crystal" und „Magical Tone" versorgen Soldaten mit Munition für ihre Waffen und ermöglichen Euch die Verwendung von Zaubersprüchen. Gebäude können nur auf fest in der Landschaft installierten Plattformen errichtet werden, dafür sind sie auch nachträglich noch mobil. Diese „Pads" sind durch Tone-Kanäle miteinander verbunden. Erst wenn ein Pad von einem nahegelegenen „Tone Pool" aus mit Energie versorgt wird, steht es als Bauplatz zur Verfügung.

Wie eingangs erwähnt, ist „Tone Rebellion" echtzeitbasiert. Jedoch hat man sich einige Abwandlungen der altbekannten Thematik einfallen lassen: „Wir möchten den Spieler auch in der Hitze des größten Gefechts keiner Streßsituation aussetzen", meint Thomas Blom. In Strategicals wie „Command & Conquer" ist man ständig damit beschäftigt, jeder einzelnen Einheit separat Befehle zu erteilen. Hier hingegen funktionieren die meisten Anweisungen nach dem Schema „Ich will an dieser Stelle eine Kaserne", die AI teilt dann selbständig Arbeiter bzw. Soldaten zu. Wer nur wenige Arbeitskräfte zur Verfügung hat und dennoch mehrere Bauprojekte gleichzeitig durchführt, muß in Kauf nehmen, daß die Baugeschwindigkeit darunter leidet. Alle Floaters beginnen ihr Dasein als einfache Arbeiter, erst durch Training in dafür vorgesehenen Baracken werden sie zu spezialisierten Kämpfern. Diese befolgen auch Kommandos wie „Beschütze Einheit" oder „Verteidige Gebiet", was zu interessanten Konstellationen führt. So könnt Ihr Truppen zur Bewachung einer Kaserne abstellen, deren Insassen gerade einen Arbeiter eskortieren. Dessen Mission wiederum ist es, ein Artefakt aus Feindesland zu bergen. Womit das nächste wichtige Stichwort gefallen wäre: Artefakte dienen dazu, Tore zu anderen Inseln zu öffnen. Nach dem „Schlüssel-Schloß"-Prinzip kombiniert man sie mit Schalterelementen, die wie Gebäude in der Gegend herumstehen. Löst Ihr eines dieser Mini-Puzzles, gibt´s als Zusatzbelohnung „Glyphen", die im Endkampf mit dem Leviathan als Zaubersprüche eingesetzt werden. Außerdem zieht man aus ihnen globale Vorteile, ähnlich der Wirkung der Weltwunder in „Civilization".

Unser Test in einer der nächsten Ausgaben wird zeigen, ob es auch in qualitativer Hinsicht Ähnlichkeiten zu diversen Klassikern gibt. *us*

Free Spirit

Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom

Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark

Macht an: Free Spirit testen auf der beigelegten CD-Rom.*

Volksbanken Raiffeisenbanken



Wir machen den Weg frei

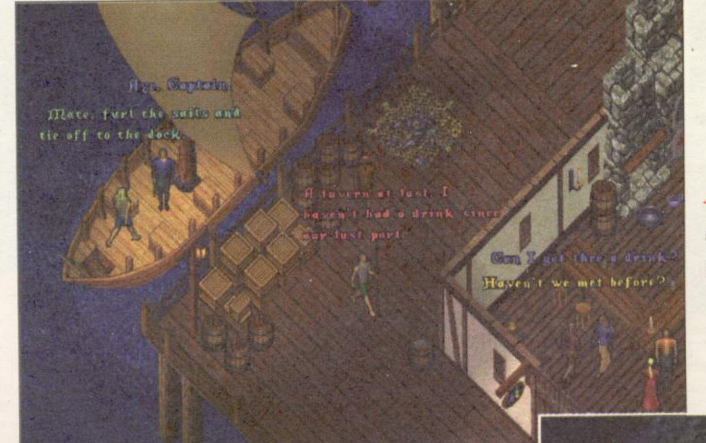
* Die vollständige Version ist bei Volksbanken und Raiffeisenbanken zu haben.
Oder beim Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken, BVR, Postfach 1 20 440 in 53046 Bonn.

POWER PLAY DIREKT AUS USA

ULTIMA Britannia

ORIGIN

Vor dem Start des Beta-Tests: News und ein aktueller Kommentar von Lord British



◄ Ein kleiner Segler legt an den Docks von Serpent´s Hold an

Das Intro verwendet die Technologie der Ultima IX-Rendersequenzen ▼



Was beherbergt diese Ruine?



So sieht Britannia in "UO" aus

Kurz vor Beginn des Beta-Tests von „Ultima Online" fragen sich weltweit die treuen Anhänger der Rollenspielserie, welche neuen Aspekte der momentan vieldiskutierte Faktor „online" mit sich bringen wird. Betrachtet man das Sammelsurium an benutzbaren Gegenständen („useables"), scheint schon jetzt klar zu sein, daß trotz der Problematik, online kaum eine dichte Hintergrundstory vermitteln zu können, die in „Ultima VIII" vielvermißte Tiefe der Spielewelt ein Revival erfahren wird. Neben dem puren Abenteuer in der Wildnis von Britannia dürft Ihr Euch in „Ultima Online" scheinbar trivialen Dingen wie Brote backen, Kleider umfärben, Bier brauen und Waffen schmieden hingeben. Erstmals könnt Ihr hoch zu Roß durch eine Landschaft traben, die in etwa die gleiche Detailfülle wie die immer noch als Referenz gepriesene Umgebung des siebten Teils bieten wird. Damit das Monster-Projekt innerhalb eines vernünftigen Zeitrahmens an den Start gehen kann, zog man bei Origin fast die gesamten Ressourcen an Designern und Programmieren von „Ultima IX" ab. Die reguläre Fortsetzung der weltweit erfolgreichsten PC-Rollenspielserie wird somit noch ein wenig länger als vorgesehen auf sich warten lassen. Frühjahr 1998 ist das derzeit angestrebte Release-Datum.

EINE AUSWAHL DER WERKZEUGE




Alchemieset — Bäckerutensilien — Angel — Schmiedeset

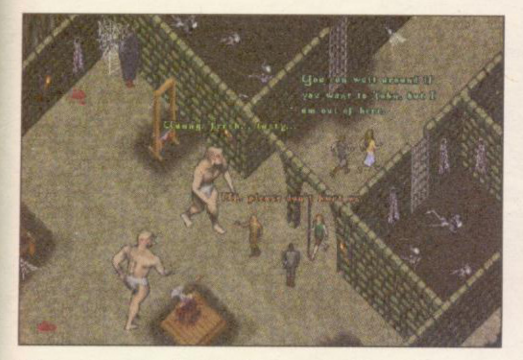



Schreinerset — Färberwerkzeug — Schneiderset — Spinnrad

Die Gilden

Bestimmten bislang Richard Garriott und sein Team den Spielverlauf, wird die „Handlung" der Online-Variante nun fast gänzlich von den sozialen Strukturen und spontanen Vorhaben der Spielergemeinde getragen. Bereits während des Alpha-Tests und im Vorfeld des Beta-Tests formierten sich Gilden unterschiedlichster Couleur und Gesinnung. Während die einen es sich zu eigen gemacht haben, Neueinsteiger zu beschützen, ihnen einen sofortigen sozialen Halt in der anfänglich unfreundlichen und fremden Welt zu bieten, delektieren sich weit weniger hilfreiche Zeitgenossen am expliziten Dahinmeucheln der ratlosen Anfänger. Mafia-ähnliche Banden sehen ihre Ziele in einem Beenden der Herrschaft von Lord British, das Streben nach Macht, unterstützt durch unlautere Geldgeschäfte, bestimmt

ONLINE geht ans Netz


Monsterattacke im Dungeon Deceit

ihr Handeln. Satanistische Gruppierungen treten gegen edle Paladine an, Räuberbanden kontrollieren Handels- und Versorgungswege, beleidigte Emporkömmlinge rufen zur Vendetta gegen den Gildenrivalen auf. Kurz gesagt: In „Ultima Online" wird das pure Mittelalter toben. Wenigstens innerhalb der Städte soll durch eine ausreichende Zahl an Wachen die Sicherheit der Bürger garantiert werden. Diese Gardisten mit Polizei-Funktion sind sogar dazu in der Lage, Charaktere zu erkennen, die in der Abwesenheit der Wachen mehrfach ungesetzlichen Dingen wie sinnlosen Morden nachgegeangen sind. Logisch erklärt wird das mit einer Art „Steckbriefsystem", wonach berüchtigte Verbrecher in den meisten Städten sofort „identifiziert" werden. Zudem stehen bei Origin zahlreiche Betreuer bereit, die über das enorme Spielareal verteilt quasi inkognito einer Aufsichtsfunktion nachgehen und Unholde der virtuellen Tür verweisen. Im folgenden stellen wir eine Auswahl der neuen Grafikelemente vor, die in ihrer Gesamtheit auf der oben angegebenen Homepage zu finden sind.

Monster und Lebewesen

Zu allen Ränkeleien zwischen den Mitspielern kommt eine in den außerstädtischen Bereichen nicht gerade freundliche Umwelt, in der von der gemeinen Giftschlange bis hin zum alles verheerenden Drachen so manches Untier auf Nahrungssuche ist. Auch in der Wildnis tritt der gewünschte soziale Effekt ein, denn nur in Gruppen kann man erfolgreich größere Ungeheuer erlegen. Wer gerne für sich bleibt, hat nur dann eine Überlebenschance, wenn er sich zunächst fast ausschließlich in der Stadt verdingt und dort einem Handwerk nachgeht, um so zu Geld und Erfahrung zu kommen, was ihm schließlich in der freien Natur von großem Nutzen sein wird.

Rüstung und Waffen

Da dies das erste Ultima ist, bei dem Ihr jedes Kleidungsstück auch tatsächlich an Eurem Charakter sehen könnt, macht das Ausstatten des Helden ganz besonderen Spaß. Schon bald solltet Ihr Euch nach einer erschwinglichen Rüstung umsehen, oft finden sich die lebensrettenden Panzer auch in Schatzkisten oder Dungeons. Eine Vielzahl an Waffen macht nicht nur die Kämpfe interessanter. Bereits nach den ersten Auseinandersetzungen werdet Ihr Euch entscheiden und Euren Recken fortan zum spezialisierten Hieb-, Stich- oder Fernwaffenkämpfer machen. Wem konventionelle Kampfmittel widerstreben, wird sich eher zu einer Ausbildung als Magier entschließen.

Reagenzien und Zaubersprüche

Ultima-Veteranen können aufatmen: Ein Großteil der aus den vorangegangenen Teilen bekannten Zaubersprüche und Reagenzien sind auch diesmal wieder mit von der Partie, so daß das Einfinden in die in Zauberkreisen gestaffelte Magie nicht schwerfällt. *fh*

RÜSTUNGEN UND SCHILDE




Knochenrstg. Lederrstg. gefütterte R.




Ringrüstung Nietenrstg. Kettenhemd



Vollrüstung Rundschilde gr. Schilde

MONSTER UND LEBEWESEN





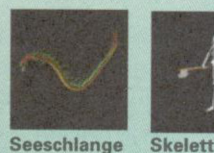




Skorpion Spinne Harpie Echsenmann Flugäffchen Oger








Dämon Ork Rattenmann Seeschlange Skelett Zombie


Drachen Erdelement Ettin Gargoyle Gazer Schlange

Lord British und Starr Long über Ultima Online

Unmittelbar vor dem Start des Beta-Tests standen uns Richard Garriott und Projektleiter Starr Long erneut Rede und Antwort

PP: Es gibt da eine Gilde, die alle Nutztiere schlachten will, anschließend das Fleisch in einem Gebäude unter Verschluß hält, um es schließlich zu horrenden Preisen zu verkaufen. Werden die Leute darauf angewiesen sein, müssen die Charaktere in „UO" zwingend Nahrung zu sich nehmen?

Starr Long: Nein. Es gibt eine Art „Ermüdungsbalken", der schneller wieder sinken wird, wenn der Charakter genügend Nahrung zu sich nimmt. Ein gesunder Esser wird auch weniger rasten müssen, außerdem heilen seine Wunden schneller. Diese Gilde könnte allerdings trotzdem gewisse Aspekte des Spiels beeinflussen. Wenn in dem Gebiet um eine Stadt eine Knappheit an Nahrungsmitteln eintritt, werden die Preise für Lebensmittel in dieser Stadt gewaltig ansteigen.


"Ultima-König" Richard Garriott

PP: Siehst du eine Gefahr in der Übermächtigen Präsenz der Gilden, könnten sie nicht einem Spieler, der alleine auf Erkundung gehen will, den ganzen Spielspaß verderben?

Starr: Es gibt momentan schon weit über 300 Gilden. Ich begrüße das, denn sie spiegeln das wahre Leben wider. Die Anwesenheit einer bösen Seite ist genauso notwendig wie die einer guten. Damit gesetzwidrige Gestalten kein allzu leichtes Spiel haben, wird es einen für die Spieler unsichtbaren „Kriminalitätsbalken" geben, der über einen Spielcharakter genau aussagt, wie kriminell oder heldenhaft er sich bisher verhalten hat. Die NPCs in „UO" sehen diesen Balken und reagieren dementsprechend. Kommt beispielsweise ein Held in einen Laden, wird er vom Inhaber dementsprechend begrüßt. Extreme Verbrecher werden unmittelbar nach Betreten der Städte von Wachen gestellt und ohne Warnung angegriffen. Böse Spieler sind also nicht mehr als eine Art besonders schwer zu bekämpfende Art Monster (lacht). Anfänger brauchen sich keine Sorgen zu machen, sie werden ausschließlich in sicheren Städten „geboren".

UO-Projektleiter Starr Long

PP: Doch welche Chancen werden sie außerhalb der Städte bei der Konfrontation mit einem extrem erfahrenen Räuber haben?

Starr: Unser Erfahrungssystem unterscheidet sich beispielsweise grundlegend von dem eines „Diablo", basiert also nicht auf Erfahrungsleveln. Es wird unmöglich sein, daß ein sehr erfahrener Spieler einen Anfänger mit nur einem Schwerthieb ausradiert. Jeder fängt mit drei grundlegenden Talenten an, die es einem Anfänger von vorn herein erlauben, sich auch gegen erfahrene Spieler gebührend zu verteidigen.

Richard Garriott: Ich persönlich freue mich schon darauf, einer der „Zerstört-Lord-Britishs-Schloß-Gilden" inkognito beizutreten, nur um zu sehen, ob das theoretisch möglich wäre.

PP: Welche Elemente habt ihr eingebaut seit dem wir das letzte Mal Ende des vergangenen Jahres miteinander gesprochen haben?

Starr: Grundstücke und Behausungen, die von den Spielern erworben werden können. Vom einfachen Zelt bis hin zu einer Burg ist hierbei alles möglich, allerdings werden die Gebäude eine ganze Stange Geld kosten, so daß sie nur von Gemeinschaften gekauft werden können. Der Käufer erhält dann die Schlüssel und kann dort auch in seiner Abwesenheit Dinge sicher unter Verschluß halten. Werden die Häuser über einen gewissen Zeitraum hinweg nicht mehr genutzt, beginnen sie zu zerfallen und verschwinden schließlich komplett. Auf andere Weise lassen sich diese Gebäude allerdings nicht zerstören.


Richard liebt Heckenlabyrinthe

PP: Richard, welche Probleme haben euch dazu veranlaßt, fast das gesamte Team von „Ultima IX" für die Fertigstellung von „UO" abzuziehen?

Richard: Die Ausmaße von Britannia! Die Spielfläche ist diesmal größer als die Summe aller bisherigen Landschaften in den vergangenen Ultimas. Wir wollen das Gefühl einer Welt vermitteln, die nicht innerhalb kürzester Zeit komplett erforscht werden kann. Man soll die Gerüchte über coole Dinge, die in anderen Städten passieren hören, um dann zu entscheiden, daß man auch einmal dorthin reisen will, wo sich alle diese aufregenden Dinge abspielen.

PP: Auf welche Details bist du besonders stolz?

Richard: In den Wirtshäusern wird man sich bei einem guten Ale zu Karten- und Brettspielen aller Art treffen können. Diese Subspiele funktionieren tatsächlich nach den bekannten Regeln, zum Spielen öffnet sich ein Zusatzfenster, auf dem die Spielzüge dann vorgenommen werden können. Schön anzusehen sind auch die Animationen, die wir integriert haben, um zwischenmenschliche Begrüßungsformen wie Händeschütteln oder Umarmen darstellen zu können. Sex wird allerdings nicht möglich sein (lächelt verschmitzt).

PP: „Ultima Online II" ist bereits in der Planung, welche neuen Features wird es geben?

Richard: Wir werden voraussichtlich die 3D-Engine von „Ultima IX" nutzen. Nicht englischsprachige Spieler werden durch Spielgebiete ermutigt werden, in denen auch die NPCs beispielsweise deutsch oder japanisch sprechen werden. Dort werden dann die Amerikaner zu Ausländern, die auf die Hilfe von zweisprachigen „Übersetzern" angewiesen sind.

BRODE

Die Sofware-Company aus Novato, Kalifornien, Company drängt in den Spielemarkt zurück und hat gute Chancen



Eine der Genre-üblichen Massenschlachten; da das Spielfeld nicht in Hexfelder unterteilt ist, brauchen die großen Tierchen mehr Platz

Per Pop-Up-Menü wählt Ihr im Gen-Labor die Eigenschaften der zu klonenden Kreatur aus

Bei einem Besuch stellte uns die Firma Broderbund, die ihren Sitz ganz in der Nähe der Metropole San Francisco hat, ihr Entertainment-Programm für 1997 vor. Obwohl die Firma mit Titeln wie „Choplifter" oder „Lode Runner" bekannt wurde, konzentrierten sich die Designer seit Mitte der 80er eher auf Edutainment wie „Where in the World is Carmen Sandiego?" oder dem „Print Shop". „Das wird sich ändern", sagte uns Vizepräsident Ken Goldstein, auch wenn Familiensoftware weiterhin den Hauptteil der Veröffentlichungen ausmachen wird. Neben den Adventures „The Last Express" und „Koala Lumpur" ist der Release von weiteren fünf Windows-95-Spielen geplant. Diese werden unter einem neuen Label erscheinen, über das jedoch noch Stillschweigen bewahrt wurde. Unter dem Arbeitstitel „BroderNet" ist weiterhin eine Internetseite in Vorbereitung, über die die multiplayerfähigen Programme gespielt werden können.



Der Broderbund-Firmensitz in Novato, Kalifornien





WarBreeds

Nicht nur in unserer Zivilisation kann der Fortschritt ein Fluch sein: Nachdem die Rasse der Yedda auf dem Planeten Aeolia durch Genmanipulationen die Spezies der Tanu, Sen-Soth und der Kelika erzeugten, die als Sklaven ihr Dasein fristeten, schuf eine radikale Splittergruppe die Magha. Diese waren allen anderen geistig überlegen und konnten sich unsichtbar machen; in den nachfolgenden Unruhen wurden die Yedda völlig ausgelöscht. Die vier verbleibenden Arten kämpfen seither um die Beherrschung Aeolias, und das ist der Punkt, an dem Ihr ins Spiel kommt.

Nachdem Ihr Euch für eine der vier Gattungen entschieden habt, tretet Ihr entweder gegen den Computer oder maximal sieben Mitspielern an. Die Schlachtfelder in drei verschiedenen Terrains sollen dabei zum Teil die doppelte Größe von „WarCraft II"-Leveln haben und sind nicht wie „Command & Conquer" in Hexfelder oder Quadrate aufgeteilt, sondern erlauben pixelgenaues Dirigieren der insgesamt 20 verschiedenen Einheiten. Dank unterschiedlicher Waffenkonfigurationen sind etwa 800 Kombinationen möglich. Aus den Überresten verendeter Gegner isolieren Schamanen Gene und übertragen somit die Eigenschaften der Gefallenen (außer den grundlegenden Talenten wie Schnelligkeit) auf die eigenen Kreaturen. Einige der 15 Gebäudetypen, beispielsweise das Gen-Labor, lassen sich einmal upgraden. „WarBreeds" ist von allen hier besprochenen Titeln übrigens die einzige In-House-Produktion.

Titel: WarBreeds
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinungstermin: Oktober 97

RBUND



Sogar Lichtschwerter sind als Waffen verfügbar

Dank Flammenwerfer kommen Eure Gegner ganz schön ins Schwitzen

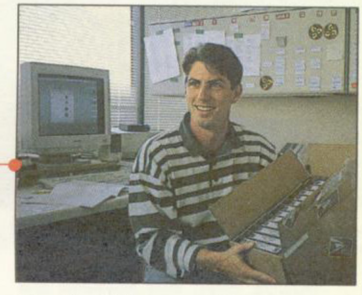
Take No Prisoners

„The Dome" ist in der Zukunft nicht mehr eine RTL-2-Sendung mit kreischenden Teenies, sondern das Zentrum einer postatomaren hochtechnisierten Stadt, das ein schreckliches Geheimnis birgt. Um dieses zu lüften, müßt Ihr 20 Level durchqueren, die jedoch nicht-linear entworfen sind; Ihr könnt an bestimmten Stellen mit Hilfe von fünf verschiedenen Fahrzeugen wie die U-Bahn wechseln. 22 Typen Feinde hindern Euch an der Erfüllung Eures Auftrages, denen Ihr aber mit insgesamt 21 unterschiedlichen Waffen zu Leibe rückt. Darunter befinden sich z.B. Flammenwerfer oder Laserkanonen, deren Strahlen von den Wänden wieder abprallen. Ihr seht Euer digitales Alter Ego als Sprite in einer Draufsicht, die – wie auch das Gameplay – stark an Ikarions „Project Paradise" erinnert. Fallen und Aufzüge sorgen für Abwechslung, zwischendurch wollen auch einige Puzzles gelöst werden. Über Direct3D werden alle Beschleunigerkarten unterstützt, damit bei den Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Pixeln kein Ruckeln auftritt. Raven benutzt als Grafikengine sein eigenes „Vampire"-System und nicht ein fremdes, wie sonst üblich. Für Besitzer eines Netzwerkes werden sechs verschiedene Spielmodi angeboten. Der martialisch benannte Titel soll noch vor Weihnachten in den Geschäften liegen.

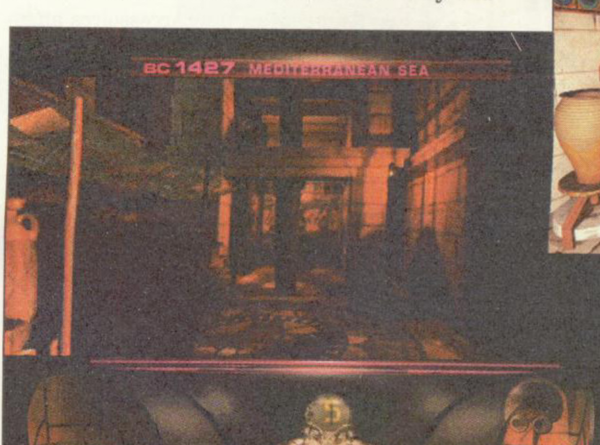
Titel: Take no Prisoners
Genre: Action
Erscheinung geplant: November '97

The Journeyman Project 3

Der Nachfolger zu „Buried in Time" von Presto Studios hat ebenfalls erst zum Jahresende Premiere. Die Story knüpft direkt an den Vorgänger an: Agent 3 läßt Hauptdarsteller Gage Blackwood die Nachricht zukommen, daß sie etwas unglaublich Wichtiges in der Geschichte entdeckt hat; um dies zu enthüllen, muß er allerdings ihre Ermittlungen selbst nachvollziehen.
Auf vier CDs befinden sich etwa 90 Minuten Videos, wie Produktmanager **Steve Schreck** uns mitteilte. Über 400 Locations sollen in den Orten Atlantis, El Dorado und Shangri-La zu erforschen sein, die 360°-Rundumsichten in beiden Achsen bieten – ähnlich wie bei Cryos „Atlantis". Im Gegensatz zu „Buried in Time" ist die Bildschirmmaske auf den unteren Rand beschränkt, in dem sich auch das Inventory und

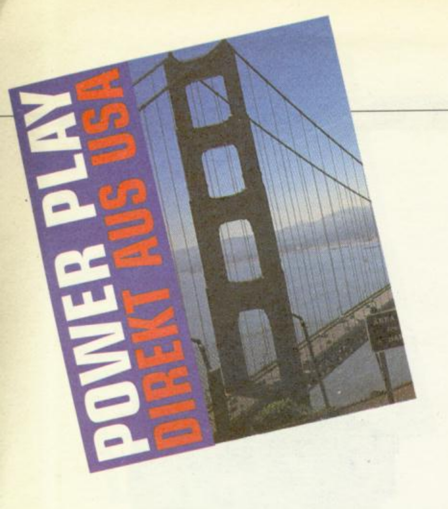


Product Manager Steve Schreck präsentiert voller Stolz die Videobänder mit den Original-Studioaufnahmen



Eine der Render-Örtlichkeiten

Die eigentliche Spielgrafik nimmt jetzt fast den gesamten Screen ein



der PDA (Personal Digital Assistant) Arthur befinden. Dieser fungiert als Übersetzer und weiß in kniffligen Situationen öfter Rat. Die Story ist nun linearer aufgebaut, was der Spielbarkeit zugutekommt. „Die Puzzles werden mehr in die Handlung eingearbeitet sein", berichtet Steve, „wodurch das Lösen nachvollziehbarer wird." Optisch werden Abenteurer mit FMV-Sequenzen verwöhnt, bestehend aus SGi-gerenderten Hintergründen, in die 18 Charaktere hineinkopiert wurden.

Titel: The Journeyman Project 3
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: April 98


Produzent Dexter Chow führt den neuen Echtzeit-Multiplayermodus vor

Riven: Sequel to Myst

In einem Waldstück direkt bei Spokane im Washington State hat Cyan seinen Firmensitz. In dem edel gestylten Gebäude durfte eine Handvoll Journalisten einen ersten Blick auf den „Myst"-Nachfolger werfen und mit den Firmengründern Rand und Robyn Miller sowie Richard Vanderwende sprechen. Zunächst eine kleine Anekdote aus der Vorbereitungszeit: Als die Arbeiten begannen, wurde zunächst die Insel gerendert, um zu sehen, was Microsofts SoftImage-Renderprogramm zu leisten vermag. Es stellte sich heraus, daß ein Patch vonnöten war, um das Bild samt seiner eineinhalb Millionen (!) Polygonen aufzubauen.

Robyn sagte uns, Myst sei deswegen ein derartiger Erfolg gewesen, da sie sich „von niemanden haben dreinreden lassen. Deswegen folgten wir bei der Entwicklung von Riven ausschließlich unseren eigenen Instinkten." Richard, vorher bei Industrial Light & Magic und Walt Disney Feature Animation beschäftigt, gab zu: „Wir beschäftigen uns selbst nur selten mit Computerspielen." Alle offenen Fragen aus „Myst" sollen auf den fünf CDs von „Riven" beantwortet werden. Da nun auch echte Schauspieler (unter anderem Rand Miller) mitwirken, mußten einige **Requisiten** und Accessoires angefertigt werden, die dem Render-Look der SGi-Grafiken in 16 Bit Farbtiefe entsprechen. Als Inspirationen dienten diesmal afrikanische und keltische Einflüsse, nichtsdestotrotz erfanden die Designer eine komplett neue Sprache für „Riven". Spielerisch sollen nun die Rätsel stärker als in „Myst" miteinander verwoben werden, die Grafik wird durch viele Animationen weitaus dynamischer als beim Vorgänger ausfallen und außerdem in der geplanten DVD-Version noch hübscher werden.


Robyn Miller, Richard Vanderwende und Rand Miller vor dem Firmengebäude samt einer Requisite aus „Riven"


Eine der Locations einmal als Wireframe (oben) und fertig gerendert, komplett mit Texturen (rechts)

Riven: Sequel to Myst
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: August 97

Warlords III: Reign Of Heroes

Im Zeitalter der Echtzeit-Strategicals scheinen sich rundenbasierte Denkspiele etwas schwerzutun. Mit diesem Titel wollen SSG und Broderbund das Gegenteil beweisen. Im dritten Teil der Reihe geht es wieder darum, im Fantasyreich Etheria die Macht an sich zu reißen. In 10 Kampagnen und 12 Szenarien dehnt Ihr mit Euren Armeen, aber auch per Diplomatie Euren Machtbereich aus. Magie spielt eine gewichtige Rolle, wobei es im Vergleich zu „Warlords II Deluxe" 30 neue Sprüche gibt. Weitere Verbesserungen betreffen die Helden, die jetzt individuelle Charaktere haben, außerdem gibt es Händler und Söldner. Im **Mehrspielermodus** könnt Ihr nicht nur hintereinander ziehen, sondern mittels Netzwerk gleichzeitig Eure Befehle geben, so daß Mitspieler nicht ewig warten müssen. Die AI ist auch nicht von schlechten Eltern, denn sie muß mit den gleichen Informationen wie der Spieler vorlieb nehmen. Optisch wurden ebenfalls Aufwertungen vorgenommen, so sind jetzt Auflösungen bis zu 1024 x 768 Punkten möglich, es gibt Cut-Scenes und mehr Animationen. *mash*

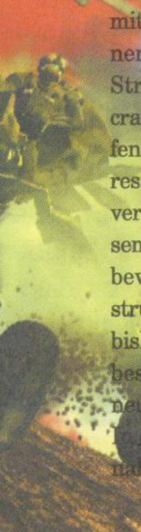

Der böse Nachbar rechts oben rüstet sich zum Kampf

Titel: Warlords III: Reign Of Heroes
Genre: Strategie
Erscheinung geplant: Juli 97


Ab Mai für DOS/Windows 95
EVIDENCE
Selten gab es bei Adventures soviel Abwechslung
RATING 86% PC POWER
10¢
Du stehst unter tödlichem Verdacht.
Du spielst um Dein Leben.
Und nicht nur die Zeit spielt gegen Dich.
EVIDENCE
Vielleicht ist es nur ein Spiel. Aber vielleicht wird es für Dich auch ganz schnell eine mörderisch ernste Sache. Denn EVIDENCE ist der ultimative Action-Krimi, in dem Du gleichermaßen als Jäger und Gejagter um Dein Leben spielst. Ein Mord ist geschehen. Du mußt Deine Unschuld beweisen. Und das macht man Dir nicht gerade leicht.
Action in Echtzeit 3 D, 40 Stunden Gameplay, cooler Soundtrack - und eine Story, die unter die Haut geht. Nach EVIDENCE bist Du nicht mehr der gleiche Mensch!
APRIL
EVIDENCE
10¢
WER TÖTETE SARAH HOPKINS?
768 9642 4442
EVIDENCE
Verbrechen lohnt sich doch
BMG ENTERTAINMENT INTERNATIONAL
BMG INTERACTIVE
MICROÏDS
Hotline Tel: 0180 - 530 4525
BMG HOMEPAGE ADRESSE: http://www.bmginteractive.de

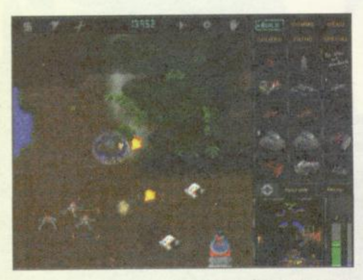
DARK
The Future

Gibt es im Bereich der Echtzeitstrategie Ideen, die noch frisch und unverbraucht sind? Activision fällt zu diesem Thema eine Menge ein.





Gelb markiert: Die Fahrtroute einer Unit



Wie gehabt: Ein "Fog of War" verdeckt Gebiete, die z. Zt. nicht in Sichtweite Eurer Truppen sind

Sie führen Dunkles im Schilde, die Softwareproduzenten von nah und fern. Ob nun „Dark Colony“, „Dark Vengeance“, „Dark Earth“ oder „Dark Project“, ohne finstere Attribute ist scheinbar kein Staat mehr zu machen. Activision zeigt sich mit der Titulierung seines Echtzeitstrategicals nicht minder kreativ: „Dark Reign“ erzählt die Geschichte vom galaktischen Kampf eines ominösen Imperiums mit den aufrechten Streitern der „Freedom Guard“. In über 30 Einzelschlachten stehen sich zwei Machtblöcke samt ihrer futuristischen Waffenarsenale gegenüber. Eine gut getarnte Missionsdisk zu „C&C“? Mitnichten. Vielmehr hat sich das Team zum Ziel gesetzt, das Genre in jeder Beziehung einen Schritt vorwärts zu bringen. Immerhin konnte mit Ron Millar der Mann für das Projekt gewonnen werden, der zuvor bei Blizzard für weite Strecken des Gamedesigns der beiden „Warcraft“-Teile verantwortlich war. Ins Leben gerufen wurde „Dark Reign“ im August letzten Jahres. Eine in Australien entwickelte Grafikengine verursachte Begeisterung bei Activision. Mit diesem System ließen sich unter Beibehaltung der bewährten Grafikkacheln problemlos feiner strukturierte Anhöhen und Täler modellieren als bislang möglich. Zusammen mit den Australiern beschloß man, den Code zur Grundlage eines neuen Strategiespiels zu machen.

In der Praxis zeigen sich die Vorteile einer naturnahen Topographie der Missionsareale in vielerlei Hinsicht: Einheiten, die hinter Bergkämmen Schutz suchen, werden von im Tal patroullierenden Feinden nicht entdeckt, und bergauf gehen Truppenverlegungen mühsamer vonstatten als bergab. Der Neigungswinkel des Untergrundes ist aber nur einer der Faktoren für die Geschwindigkeit einer Einheit. Neben deren individueller Beweglichkeit spielt auch die Oberflächenbeschaffenheit des Terrains eine Rolle. Auf geteerten Straßen kommt man logischerweise schneller voran als in sumpfigem oder rauhem Gelände. Gegen die altbekannten Schwächen von „C&C“ und seiner näheren Verwandtschaft hält „Dark Reign“ einige Mittel bereit. Wachposten, die seelenruhig zusehen, wie eine halbe Bildschirmlänge weiter ihre Basis auseinandergenommen wird, sollen dadurch entschärft werden, daß der Spieler über **zwei Schieberegler** einstellt, wie eigenständig seine Truppen agieren sollen und ob sie bis zum bitteren Ende weiterkämpfen oder sich bei starker Beschädigung zwecks Reparatur zurückziehen sollen. Außerdem gibt es einige Spezialinstruktionen, mit denen Ihr die Kontrolle über einzelne Untergebene vollends an den Rechner delegiert, dabei aber dessen generelle Taktik vorgebt. Befehle wie „Verteidige das Hauptquartier“ oder „Eskortiere diese Einheit“ bedürfen keiner Erklärung, andere umfassen Selbstmordattacken, gnadenlose Einheitenjagd oder wiederkehrende Angriffe mit anschließendem Rückzug. Um sicherzugehen, daß entsandte

REIGN of War



Armeen auch wirklich an ihrem Bestimmungsort eintreffen, kann der Feldherr komplexe Ketten von Wegpunkten setzen, die der Reihe nach abgearbeitet werden. An menschlicher Spielweise soll sich das AI-Modul orientieren. Seine Stärke resultiert nicht aus einem unfairen Vorsprung zu Beginn einer Mission und stur ablaufenden Standardattacken, sondern aus Anpassungsfähigkeit gegenüber den Aktionen des Spielers. Zuerst wird das Schlachtfeld erkundet, dann die Stärken und Schwächen des Gegners analysiert und schließlich entsprechend reagiert. Wer sich auf eine einseitige Taktik versteift, wird bald feststellen, daß die AI sowohl den Ausbau ihrer Basis als auch die Einheitenproduktion darauf abstimmt.

Bezüglich der verfügbaren Kriegsmaschinerie legen die Designer Wert auf Ideenreichtum. Die insgesamt 36 verschiedenen Units der beiden Fraktionen sollen ausgewogene Pendants auf der Gegenseite besitzen, sich aber trotzdem deutlich voneinander unterscheiden. Während das Imperium prinzipiell über Waffen mit hoher Feuerkraft und niedriger Mobilität verfügt, sind die Einheiten der „Freedom Guard“ auf Guerillataktiken ausgelegt. Hier einige der originelleren Truppentypen: Bagger buddeln Tunnel, um den Kontrahenten in seiner Basis zu überraschen. „Hostage Takers“ schnappen sich gegnerische Infanteristen, binden ihnen eine Bombe um den Bauch und bringen ihre Opfer zur Detonation,



Am Interface wird noch gefeilt: Hier die jüngste Fassung mit überarbeiteten Icons

sobald sie panisch in die Arme der verdutzten Kameraden geflüchtet sind. Noch perfider sind die „Body Snatchers“, die in der Uniform des Feindes zu morden pflegen. „Scouts“ sind in der Lage, sich als Gebüsch oder Felsen zu tarnen. Was tun, wenn der verbündete Mitspieler weit entfernt vom eigenen Lager mit ernsten Problemen zu kämpfen hat? „Dark Reign“ bietet Euch im Gegensatz zu anderen Strategicals die Möglichkeit, Soldaten und Ressourcen an Verbündete zu verschenken. Zudem ist das von Alliierten aufgeklärte Gebiet automatisch auch für Euch sichtbar. Bis zu acht Teilnehmer treten in einer Schlacht gegeneinander an. Ein Regler bestimmt, welcher Partei Ihr den Krieg erklärt, wem gegenüber Ihr neutral bleiben wollt und mit wem eine Allianz sinnvoll erscheint. In unserer spielbaren Vorabversion konnte man sich sogar mit dem Rechner verbünden. Ob dieses Feature allerdings bestehen bleibt, ist fraglich. *us*



Eine Trupp Spiderbikes trifft auf schwere imperiale Tanks

Dark Rain
Genre
Strategie
Hersteller
Activision
Erscheinung geplant
Juni '97





Nachbarschaftskrieg: Oben siedelt die "Freedom Guard", unten das Imperium

Diese Basis gibt sich weitgehend farblos: Daran werden die Grafiker etwas ändern


Seit "EF2000" ein bekanntes Feature: Das "virtuelle Cockpit"

Himmelsstürmer: Looking Glass beansprucht den Platz in den Wolken

FLIGHT UNLIMITED 2



AI-gesteuerte Fluggeräte wie dieser Zeppelin werden Euch häufig begegnen


Das Wasserflugzeug "Beaver" ist eine der fünf anwählbaren Maschinen

Das Jahr 1995 trieb einen Keil in das Lager der zivilen PC-Flieger. Sein Name war „Flight Unlimited" und er kam von Looking Glass. Zuvor gab es keine Alternative zu Microsofts „Flight Simulator", jetzt hingegen bildete sich eine Front zwischen den Traditionalisten, die auf virtuelle Erdumrundungen und üppige Szenariodisks Wert legten und denjenigen, die zugunsten von famoser Grafik und einem überragenden physikalischen Modell auf weitläufige Flugareale und Funkfeuer verzichten konnten. Zwei Jahre später meldet sich das Team aus Massachussetts erneut zu Wort, um auch den Rest der Microsoft-Anhänger mit ihrem Sequel für sich zu gewinnen.

Nein, ereignislose Atlantiküberquerungen auf den Spuren von Charles Lindbergh werdet Ihr auch in „Flight Unlimited 2" nicht unternehmen können, denn es gibt nicht etwa mehr, sondern weniger Luftraum als im Vorgänger zu entdecken. Genauer gesagt beschränkt sich das Programm auf einen 8500 Quadratmeilen großen Ausschnitt der San Francisco Bay Area, der dafür umso detaillierter und naturgetreuer nachempfunden werden soll. Jeder Texturpixel der mit Hilfe von Satellitenfotos entstandenen 3D-Landschaft entspricht in etwa 25 Quadratmeter in der Wirklichkeit. Das reicht aus, um vom Cockpit aus den Verlauf von Straßen verfolgen und einzelne Häuser wiedererkennen zu können. Zudem wird jedes mindestens zehnstöckige Gebäude sowie zahlreiche markante Attraktionen wie z. B. die **Golden Gate Bridge**, der Sutro Radio Tower oder die Gefängnisinsel Alcatraz als Polygonobjekt integriert.

Während Teil eins nichts weiter sein wollte als eine Kunstflugsimulation, tut Looking Glass einiges, um den Nachfolger von diesem Image zu befreien. Alle 48 Flugplätze und sämtliche Funkfeuer des Areals sind enthalten. Computergesteuerte Maschinen, vom Learjet der Geschäftsmänner bis zum Touristenbomber vom Kaliber einer Boeing 747, werden ein realistisches Abbild der tatsächlichen Frequentierung der einzelnen Airports liefern. Wer Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern aus dem Weg gehen will, muß die Fliegersprache beherrschen. Die intelligenten Funkdurchsagen digitaler Fluglotsen versorgen Euch nämlich mit Warnungen und Kommandos, Normalsterbliche verstehen bei diesem Kauderwelsch nur Bahnhof. Ihr könnt sogar antworten, und zwar mit eingetippten Sätzen.

25 Spezialaufträge konfrontieren den Piloten mit besonders haarigen Situationen: Mal wird ein Defekt an der Maschine vorgegaukelt, dann wieder muß man eine Landung auf einem Flugzeugträger oder bei Windstärke 8 zustande bringen. Und für alle, denen das noch nicht genug ist, verspricht Looking Glass Patches für 3D-Beschleunigerkarten sowie diverse Zusatzdisks, die den Himmel über Washington, D.C. oder Boston auf dem PC erforschbar machen sollen. Auf Basis der "FU2"-Engine wird übrigens auch eine WKII-Flugsimulation entstehen. *us*

Flight Unlimited 2
Genre
Simulation
Hersteller
Looking Glass
Erscheinung geplant
3. Quartal '97

ANSTOSS 2



Werbebanden und Anzeigetafel entsprechen dem wirklichen Zustand des Stadions, die Tabelle wird je nach Spielstand ständig aktualisiert

Ascaron schlägt zurück: Ein ausgereiftes Design und attraktive 3D-Torszenen sollen zur Meisterschaft führen

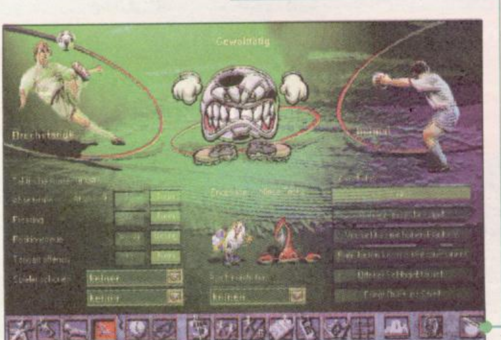
Als vor gut drei Jahren der Ur-Anstoß auf dem PC erfolgte, war die Fußballwelt noch halbwegs in Ordnung: Zu Software 2000s „Bundesliga Manager Professional" war bis dato keine ernsthafte Konkurrenz in Sicht. „Anstoß 2" trifft dagegen auf eine stattliche Anzahl hochkarätiger Mitbewerber, weswegen Ascaron bei der Entwicklung größte Sorgfalt walten ließ. So verzichtet Projektleiter Holger Flöttmann denn auch auf einen festen Veröffentlichungstermin und investiert lieber noch ein paar Wochen ins letzte Feintuning. Daß nicht im dunklen Kämmerlein vor sich hingewerkelt wurde, zeigen mehrere tausend Verbesserungsvorschläge von Anstoß-Fans, deren Auswertung allein über ein Jahr in Anspruch nahm. Grundtenor der Zuschriften: Die Komplexität der nachgereichten „World Cup Edition" sollte mit der einfachen Bedienbarkeit des Grundprogramms einher gehen. Beide Ziele wurden mehr als erreicht. Dank gewaltiger Detailfülle können gewissenhafte Manager/Trainer ganze Nachmittage an einem einzigen Spieltag herumfrickeln. Die stark verbesserte Benutzerführung inklusive **zentraler Menüleiste** ermöglichst aber genauso das Durchspielen kompletter Saisons an einem Abend.

In einigen entscheidenden Punkten geht der zweite Teil neue Wege. Das „Spielgebiet" beschränkt sich nicht mehr auf die Bundesliga, auch Vereine aus niederen Regionen sowie Klubs aus England, Frankreich, Spanien und Italien bieten attraktive Jobs an. Je erfolgreicher Ihr Eure Arbeit verrichtet, um so attraktiver und vor allem lukrativer werden die Angebote anderer Teams. Allgemein ist „Anstoß 2" nämlich weniger Vereins-, denn vielmehr auf eine erfolgreiche eigene Laufbahn fixiert. Dementsprechend wichtig sind Gehaltsverhandlungen, im weiteren Verlauf des Spiels kann man sogar Anteile am eigenen Verein erwerben. Am Rest wurde aber keineswegs gespart: Sowohl die Bereiche Finanzen, Training, Taktik, Stadion als auch die Statistiken können nur als opulent bezeichnet werden. Mit über 100 Einzeltabellen und Grafiken aller Art stellt „Anstoß 2" sogar die „ran"-Zahlenspielereien von SAT1 in den Schatten.

Zu Recht stolz ist Ascaron auf die vorberechneten 3D-Torsequenzen. Der Zustand des Stadions ist dabei exakt wiedergegeben; befinden sich 20 000 Fans in einer 50 000 Plätze fassenden Arena, so sind tatsächlich 50 000 Sitzschalen vorhanden, 20 000 davon mit einem bunten Bitmap-Pixel belegt. Obwohl die Torszenen schon ab einem P90 flüssig ablaufen, wird zur Zeit über Patches für 3D-Beschleuniger nachgedacht. *mg*



Liebe zum Detail: Bei winterlichen Verhältnissen kommt ein roter Tango zum Einsatz



Der Taktikbildschirm: Trotz ähnlicher Optik mehr Tiefgang als beim Vorgänger

Anstoß 2
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
Ascaron
Erscheinung geplant
Juli '97

ATOMIC BOMBERMAN



Bomben und Explosionen haben neuerdings auch die Farben der jeweiligen Sprites

Multiplayer-König Bomberman sprengt sich endlich durch Windows 95

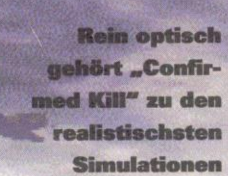
Bereits satte fünf Jahre ist es her, seit „Bomberman" seinen PC-Einstand als „Dynablaster" feierte. Damals wurde der japanische Held, der Ende der 80er Jahre auf der PC-Engine und später auf dem Super Nintendo größte Erfolge feierte, von Hudson umgesetzt und freute sich über eine Wertung von 85%. Das wirklich Gute an „Bomberman", der Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Freunden, konnte damals allerdings nur mit Problemen gelöst werden, denn alle Spieler mußten am selben PC sitzen. Dieser Tage wird bei Interplay „Atomic Bomberman" fertig, eine Umsetzung, die endlich volle Netzwerk-Unterstützung inklusive Internet-Support bietet und damit zum meistgespielten Multiplayer-Spiel werden könnte. Doch die neue „Bomberman"-Variante bietet noch mehr: Zwar gibt es keinen Single-Player-Modus mit Levels und Obermotzen mehr, dafür sollen sämtliche Spiel- und Spezialmodi der zahlreichen Videospielversionen integriert werden. Seid Ihr allein an Eurem Rechner, darf gegen computergesteuerte Bombenleger in den Multiplayer-Levels trainiert werden.

Das Prinzip bleibt nach wie vor dasselbe: Auf einem rechteckigen Spielfeld, das an Pac Mans Heim erinnert, legen bis zu zehn Spieler auf Knopfdruck ihre Bomben, um die Gegner in die Luft zu jagen oder sich den Weg zu denselben freizusprengen. Einmal gelegt, tickt die Bombe eine oder zwei Sekunden und geht dann hoch. Natürlich ist die Bombenlegerei mit einem Risiko verbunden, denn nicht nur eventuelle Gegner oder Mauern werden vom Explosionsfeuer erfaßt, sondern auch Eure eigene Spielfigur, wenn Ihr sie nicht rechtzeitig in Deckung bringt. Zahlreiche Extras, die unter zersprengten Steinen auftauchen oder von explodierten Gegnern fallen gelassen werden, sorgen für zusätzliche Spannung. Mit dem Bombensymbol könnt Ihr zum Beispiel gleichzeitig mehr als eine Bombe legen und so Kettenreaktionen auslösen. Mit einem Box-Handschuh werden die explosiven Eier über Mauern oder den Bildschirmrand gekickt, und Rollschuhe lassen Euren Bomberman wesentlich flinker laufen. Ein sinnvolles Flammensymbol erweitert den Vernichtungsradius Eurer Sprengkörper. Doch auch ungewollte Extras in Form von Totenköpfen tauchen auf. Nehmt Ihr diese aus Versehen und meist im Eifer des Gefechts auf, ist Eure Spielfigur für eine bestimmte Spielzeit erkrankt: Entweder legt er ständig Bomben, wird langsam wie eine Schnecke oder gar unsichtbar. Der Witz daran ist, daß andere Bombermänner bei Berührung mit der Krankheit angesteckt werden können – besonders witzig im Multiplayer-Modus, wenn die Hälfte aller Spieler unsichtbar durch das Level bombt.

Technisch soll der Windows95-"Bomberman" neue Maßstäbe setzen: Hochauflösend wetzen SGI-gerenderte Sprites in 16-Bit-Farbtiefe über den Bildschirm. Bleibt zu hoffen, daß Interplay den Charme des Originals trifft und das Spiel vielleicht sogar noch besser machen kann, was in Fan-Kreisen allerdings als ausgeschlossen gilt: „Bomberman" kann man nicht verbessern. *kn*

Kettenreaktion: Bomben lösen sich gegenseitig aus und zerbröseln mit etwas Glück gegnerische Sprengmeister

Atomic Bomberman
Genre
Action
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
Juni 97
Bilder auf





Rein optisch gehört „Confirmed Kill" zu den realistischsten Simulationen

CONFIRMED KILL

Eidos potentieller „Air Warrior"-Killer steht kurz vor dem Take Off



Besonders beeindrucken die vielfältigen Licht- und Schatten-Effekte

Confirmed Kill
Genre
Online-Flugsimulation
Hersteller
Eidos
Erscheinung geplant
4. Quartal 97 '95
Bilder auf

Online-Spiele sind mega-in. Kaum ein Hersteller erlaubt es sich heute noch, ein multiplayer-fähiges Produkt nicht mit einer Connect-Option für das Internet auszustatten. Angesichts sinkender Preise für den Anschluß und immer schnellerer Verbindungen zum „Web" verwundert dieser weltweite Trend kaum, denn keine noch so gute KI kann einen „echten" Spieler als Kontrahenten ersetzen. Neben einfachen oder unspektakulären Spielen wie Schach und Poker gehört kurioserweise eine Flugsimulation zu den Vorreitern der Online-Spiele. Vor über zehn Jahren schuf eine Handvoll flugbegeisterter PC-Freaks mit „Air Warrior" die dienstälteste und – bis zum heutigen Tage – beliebteste virtuelle Spielumgebung im weltweiten Netz. Trotz kruder Grafik und geharnischtem Schwierigkeitsgrad schafft der Oldie alleine auf AOL monatlich bis zu 500000 Online-Flugstunden: Angesichts dieses gewaltigen Marktpotentials drängen nun auch andere Hersteller mit Konkurrenzprodukten in die Nische des I-Magic-Produkts. Der interessanteste Anwärter im Kampf um die Multiplayer-Luftherrschaft kommt aus dem Hause Eidos und hört auf den Namen „Confirmed Kill" (bestätigter Abschuß). In Kooperation mit dem Internet-Spieleservice „Total Entertainment Network" (TEN), der bereits einigen indizierten Ego-Shootern zum Sprung aufs Web verholfen hat, wollen die Amerikaner Ende dieses Jahres den Start freigeben. Das grafisch aufwendig präsentierte Produkt wird sich auf die Simulation der Luftschlachten des zweiten Weltkrieges beschränken: Den Spieler erwarten also Maschinen wie die Spitfire, die Bf 109 oder die P-51D „Mustang". Neben einer State of the Art Präsentation legten die Entwickler besonderen Wert auf Gameplay und ein faires Scoringsystem. So wird es in „CK" keine offene Arena geben, in der sich jeder Spieler selbst zurechtfinden muß, sondern das Programm wird Aufträge mit klar definierten Einsatzzielen verteilen. Gerade Anfängern, die sich in der „AW2"-Welt leicht verfransen können, soll der Einstieg in den virtuellen Luftkrieg somit erheblich erleichtert werden. Ebenfalls auf dem Können der Spieler wird das Punktesystem basieren: So kann jeder Pilot seinen persönlichen Realismusgrad frei einstellen, muß aber für jede Erleichterung – wie unbegrenzte Munition – Punktabzüge hinnehmen. Um ein möglichst realistisches Flug- und Kampferlebnis zu bieten, wird „CK" übrigens ein echtes Virtual Cockpit bieten, das für mehr Übersicht im Dogfight sorgen soll. „CK" soll in SVGA bereits auf einem P 90 flüssig laufen, wobei auch eine beschleunigte Version für 3DFX-Karten in Planung ist, und wird exklusiv auf TEN angeboten werden. sg



Im Tiefflug über verschneite Hänge

ECSTATICA II

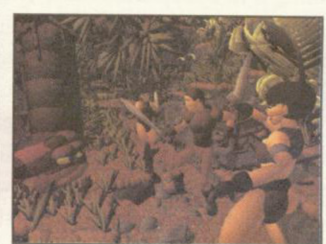
Hinter jeder Ecke lauert der Tod.
Brutale Dämonen,
dunkle Hexenmeister, schwarze
Magie und hinterlistige
Kobolde warten
nur darauf, Sie in
die Fänge zu bekommen.
Das könnte böse enden...
verdammt böse!

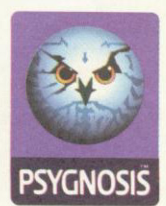
Ecstatica 2 ist der Nachfolger des revolutionären Spiels aus den Andrew Spencer Studios. Suchen Sie die Einzelteile des zerstörten Siegels der Alten und fügen Sie es wieder zusammen. Nur wenn Sie Ihren Mut und Ihr Können unter Beweis stellen, können Sie Ecstatica erretten.

Drehbuch und Regie: Marcus Wagenführ

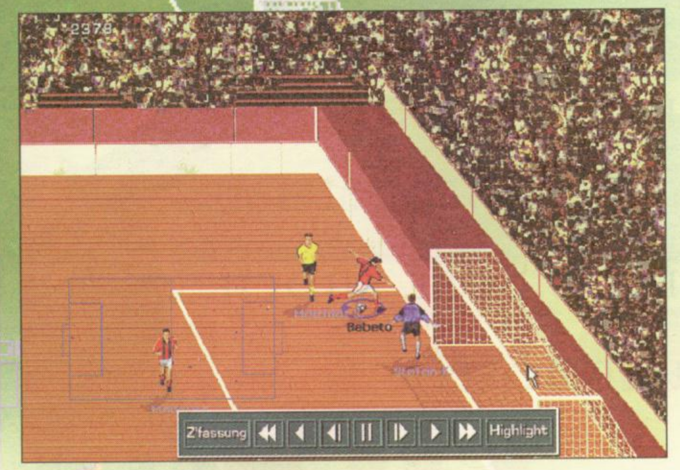
Ecstatica I jetzt überall zum Sparpreis als Neon-Edition zu haben.





SEAN DUNDEE
World Club Football



In der Wiederholung kann man die Entstehung eines Treffers genau studieren

Nach „Action Soccer" wagt sich UBI Soft zum zweiten Mal auf den Rasen

Sean Dundee, Karlsruher Jungstar und eingebürgerter Neunationalspieler, wurde in den letzten Wochen und Monaten arg vom Schußpech verfolgt. Trotz des momentan leicht verblassenden Ruhms ist der bekennende Videospiel-Fan sicher eines der besten Zugpferde für die Präsentation einer neuen Fußballsimulation. Im Vergleich zum hauseigenen „Action Soccer" von vor zwei Jahren geht UBI Soft diesmal merklich ernsthafter an die Sache heran, wenngleich zugunsten eines flotten Spielablaufs erneut auf eine schnell erlern- und durchschaubare Steuerung gelegt wurde.

Wie der Name bereits andeutet, konzentriert sich „World Club Football" ausschließlich auf Vereinsmannschaften, nach Nationalteams werdet Ihr im entsprechenden Auswahlscreen vergeblich Ausschau halten. Insgesamt schafften stolze 354 Klubs den Einzug ins Programm, die auf sämtlichen Erdteile verstreut sind. Aus Deutschland dürfen gleich alle Mannschaften der ersten beiden Bundesligen mitmachen, inklusive Originalkader der laufenden Saison. Mangels Lizenz beschränkt sich dies bei den hiesigen Kickern auf die Vornamen plus ersten Buchstaben des Nachnamens, was aber eine willkommene Abwechslung zur sonst üblichen Verballhornung à la „Chepasuit" oder „Busler" darstellt. Austoben dürfen sich die Akteure in vier verschiedenen Spielmodi vom Freundschaftsspiel bis zur ausgewachsenen Liga, außerdem erleichtert ein umfangreiches Trainingsprogramm den Einstieg in die Welt des Fußballs. Die Liste der restlichen Features erscheint zwar nicht besonders innovativ, andererseits ist im Programm praktisch alles enthalten, was in den letzten Jahren zum guten Fußballton gehörte. Das reicht vom Hallenmodus über eine komplette Taktikabteilung bis hin zu mehreren Multiplayermöglichkeiten. Darüber hinaus will UBI Soft, ähnlich zu POD, umfangreiche Aktivitäten auf den eigenen Webservern entwickeln und weltweit Online-Fußballturniere veranstalten.

Bei ersten Probespielchen fiel vor allem auf, daß alles getan wurde, um das Spielgeschehen attraktiv zu gestalten. Ständig brennt es vorm Tor, dank des prima funktionierenden Paßsystems sind langweilige Mittelfeldgeplänkel ausgeschlossen. Zugunsten permanenter Übersichtlichkeit wurde auf 3D-Experimente verzichtet; Ihr seht das Match aus einer isometrischen Seitenperspektive, die je nach Gusto dreifach zoombar ist. So hält sich die grafische Pracht zwar in Grenzen, sorgt aber bereits auf einem kleinen Pentium für absolut flüssiges Scrolling, das auf einem P200 gar mit 75 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flutschte. Ein Kommentator mit über 1000 Phrasen Sprachschatz ist für die passende akustische Untermalung zuständig, die Fangesänge sollen teilweise sogar von der spielenden Mannschaft abhängen. *mg*



Für maximale Übersicht sorgt die kleinste Zoomstufe



An der Tafel weist man seinen Kickern Positionen zu



Sean Dundee World Club Football
Genre
Sport
Hersteller
UBI Soft
Erscheinung geplant
Mai '97
Bilder auf



Das Hauptmenü vor einer Begegnung

HIER SPRICHT FLOYD

oder: Was Brad Pitt mit Außerirdischen gemeinsam hat...

Wir berichten exklusiv von den deutschen Sprachaufnahmen zu *Floyd*, dem neusten Spiel der Macher von *Simon the Sorcerer*



Held wider Willen: Floyd stolpert von einer aberwitzigen Situation in die nächste

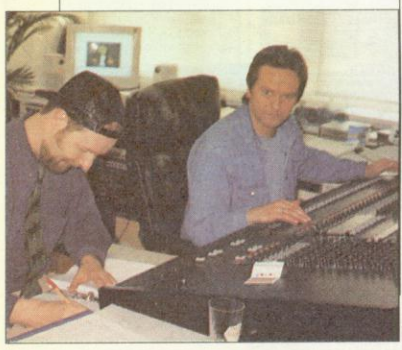
Der Tatsache Tribut zollend, daß Deutschland mittlerweile den größten Absatzmarkt für Computerspiele in ganz Europa darstellt, setzen immer mehr Hersteller und Vertriebe auf komplett eingedeutschte Versionen ihrer Produkte. Was die Professionalität dieser Umsetzungen angeht, gibt es heutzutage zum Glück kaum Grund zur Klage, dies sah vor wenigen Jahren allerdings noch völlig anders aus. Insbesondere die mit dem Aufkommen der CD-ROM immer häufiger in Spielen auftauchende Sprachausgabe wurde lange Zeit recht stiefmütterlich behandelt. Das sollte sich jedoch schlagartig ändern, als im Jahre 1994 der englische Hersteller Adventure Soft das Spiel *Simon the Sorcerer* auf den Markt brachte. Die Qualität der Übersetzung sowie der Sprachaufnahme setzte damals neue Maßstäbe und trug einen nicht unerheblichen Teil dazu bei, daß andere Hersteller ob des grandiosen Erfolges von *Simon* dem Bereich Lokalisierung künftig ebenfalls größere Aufmerksamkeit schenkten.

Heute, beinahe drei Jahre später, gedenkt man bei dem deutschen Vertrieb Bomico zum Release des neusten Titels von Adventure Soft erneut alles bisher Dagewesene in den Schatten zu stellen. Hierfür wurden neben einer professionellen Übersetzerin die besten Sprecher aus dem gesamten Rhein-Main-Gebiet engagiert. Noch einen Schritt weiter ging man sogar bei der Besetzung der beiden Hauptfiguren, denn für den grüngesichtigen Floyd konnte niemand Geringeres als Tobias Meister gewonnen werden, die deutsche Stimme von Brad Pitt und Kiefer Sutherland. Und Floyds Freundin Dolores wird in der deutschen Version von Regina Lemnitz gesprochen, die normalerweise Whoopi Goldberg oder Roseanne ihre Stimme leiht.

Power Play war exklusiv zu Gast bei den Sprachaufnahmen der beiden Hauptprotagonisten, die am Ende April in den *Synergy-Studios* in Bad Vilbel stattfanden. Außer uns waren vor Ort die beiden Aufnahmeleiter Wolfgang Zarges und Michael Wagner sowie ein dreiköpfiges Gestirn der Firma Sunflowers. Projektleiter Daniel Lang oblag die Überwachung des Dialogbuches sowie die Regieanweisungen, Haus- und Hofmusiker Alexander Röder zeichnete für die Postproduktion und die Effektabmischung verantwortlich, und Matthias Stiffel schließlich koordinierte die Testphase.

Wer sich dafür nicht im Studio aufhielt, waren die Sprecher von Floyd und Dolores – beide weilen zur Zeit in der Landeshauptstadt. Per ISDN wurde daher eine Verbindung mit dem Berliner Studio *The Sound* hergestellt und die gesamte Synchronisation online bewältigt. Weil die beiden Sprecher somit nur das Dialogbuch vorliegen hatten, waren die Regieanweisungen der drei Sunflowers-Mitarbeiter natürlich besonders gefragt, denn nur durch ihre exakten Beschreibungen konnten sich die Schauspieler in ihre Rolle hineindenken.

Wir waren extra mit einer Kamera vor Ort und hoffen, Euch auf der CD-ROM unserer nächsten Ausgabe einen großen Videobericht nachliefern zu können, damit Ihr selbst einen Eindruck von der hervorragenden Qualität dieser Lokalisierung gewinnen könnt. *rca*



Während der Aufnahmen herrscht äußerste Konzentration



Morgendliche Lagebesprechung: (v.l) Matthias Stiffel, Alexander Röder, Wolfgang Zarges und Daniel Lang

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME ASSAULT

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN!

AB MAI
AUF PC CD ROM!

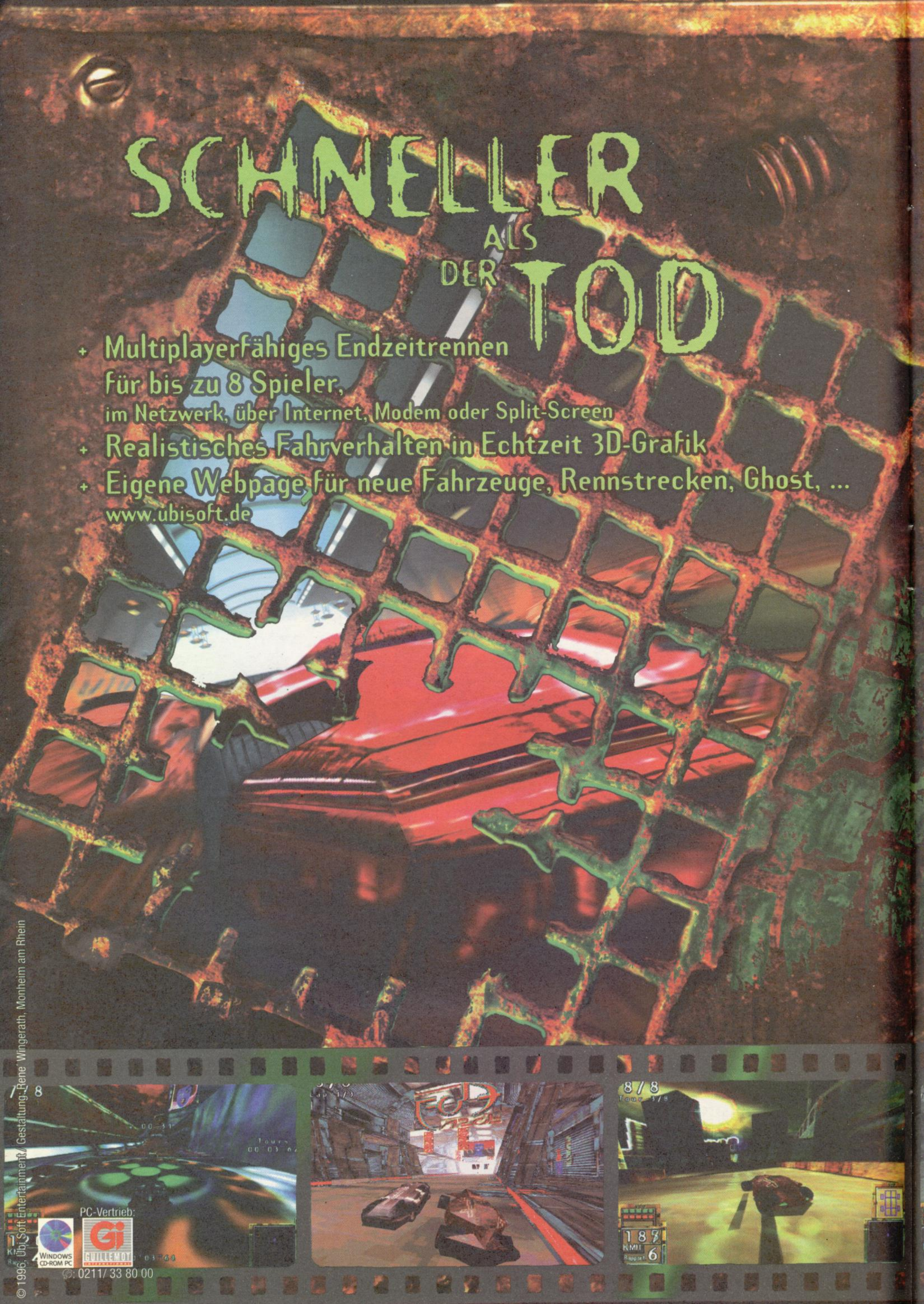
VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL
DIE SIEDLER™
SCHLEICHFAHRT™
BATTLE ISLE™

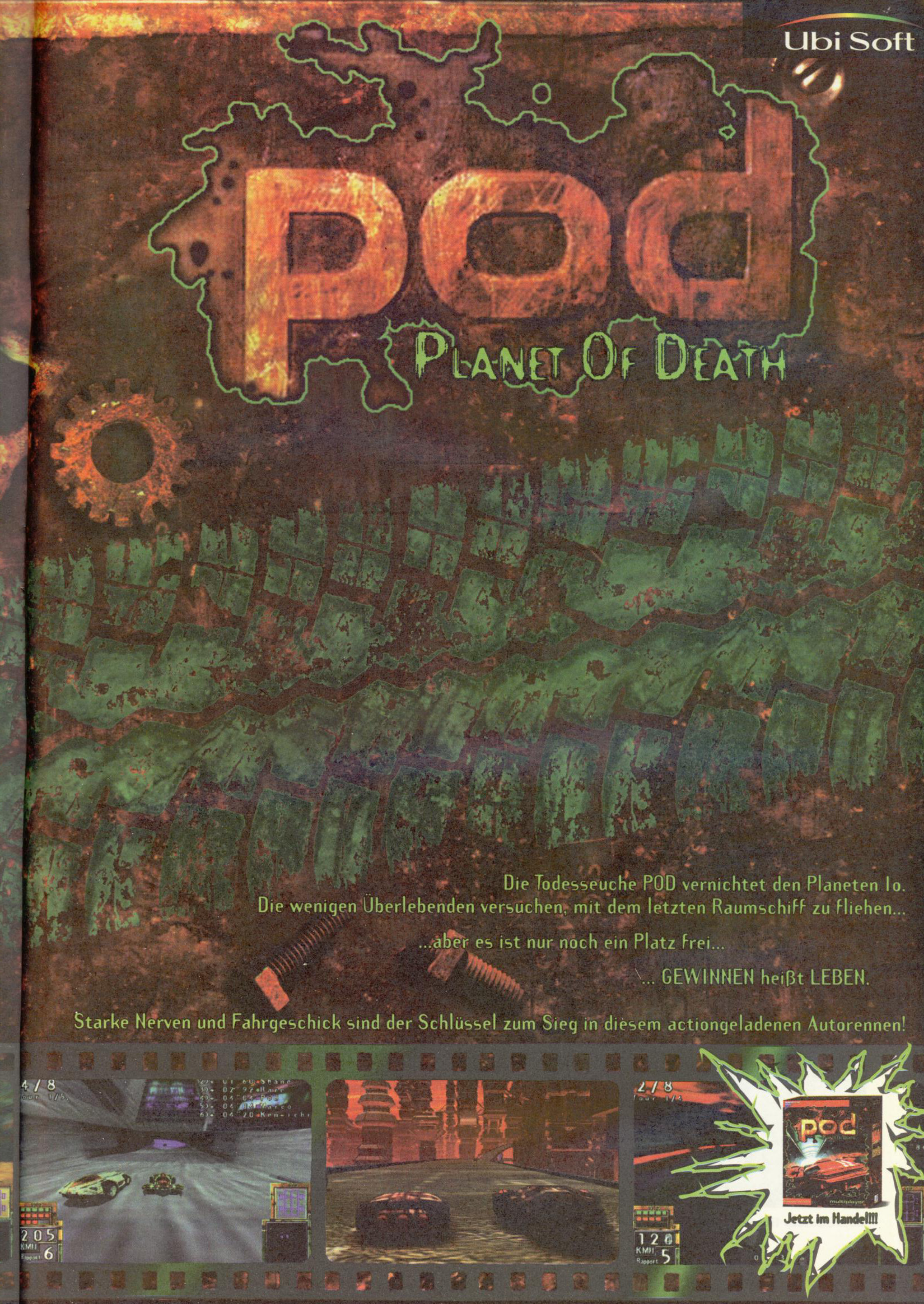
BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.

CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE
3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN



BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • WWW.BLUEBYTE.DE


SCHNELLER ALS DER TOD
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen
für bis zu 8 Spieler,
im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage, für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.de
Windows CD-ROM PC
PC-Vertrieb:
Gi Guillemot International
: 0211/ 33 80 00
© 1996, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein


Ubi Soft
pod
PLANET OF DEATH
Die Todesseuche POD vernichtet den Planeten Io.
Die wenigen Überlebenden versuchen, mit dem letzten Raumschiff zu fliehen...
...aber es ist nur noch ein Platz frei...
... GEWINNEN heißt LEBEN.
Starke Nerven und Fahrgeschick sind der Schlüssel zum Sieg in diesem actiongeladenen Autorennen!
Jetzt im Handel!!!

DEMON

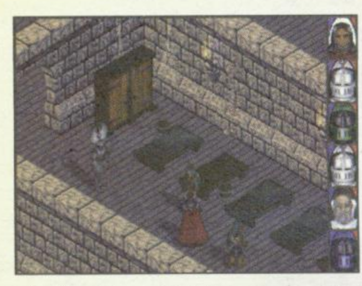
DIE EISWÜSTEN VON ISTHAK

Ikarion setzt das TableTop „Demonworld" als PC-Spiel um

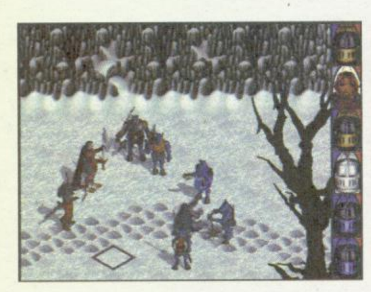


Die Einheiten orientieren sich sehr nahe an den Zinnfiguren-Vorbildern

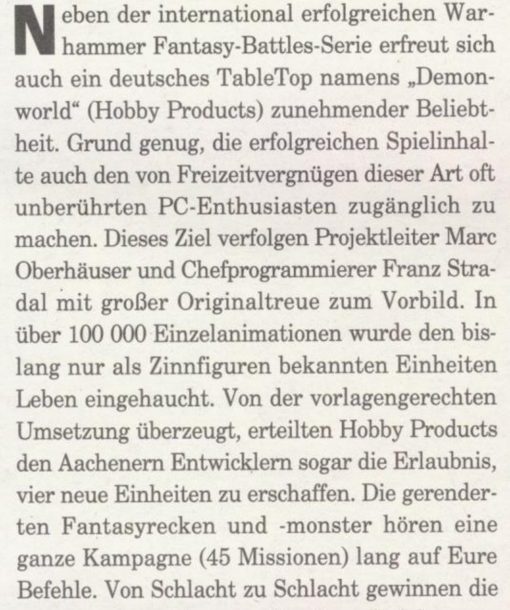
Gewagt: Ein Magier greift einen Drachen an

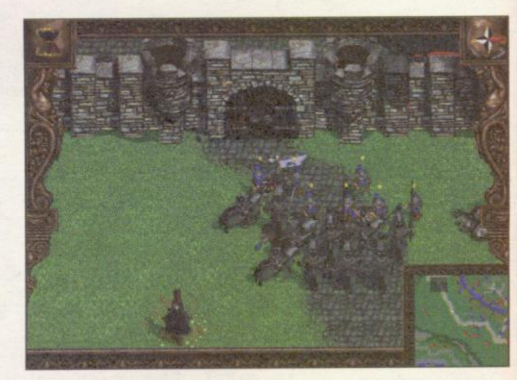


Findig: Eure Helden durchstöbern ein Schloß



Schneeschlacht im rollenspielähnlichen Heldenmodus





Heiß umkämpft: Vor der Burg spielt sich ein Schlachttumult ab



Unerbittlich: Hexfeldschlachten in der Eiswüste

Neben der international erfolgreichen Warhammer Fantasy-Battles-Serie erfreut sich auch ein deutsches TableTop namens „Demonworld" (Hobby Products) zunehmender Beliebtheit. Grund genug, die erfolgreichen Spielinhalte auch den von Freizeitvergnügen dieser Art oft unberührten PC-Enthusiasten zugänglich zu machen. Dieses Ziel verfolgen Projektleiter Marc Oberhäuser und Chefprogrammierer Franz Stradal mit großer Originaltreue zum Vorbild. In über 100 000 Einzelanimationen wurde den bislang nur als Zinnfiguren bekannten Einheiten Leben eingehaucht. Von der vorlagengerechten Umsetzung überzeugt, erteilten Hobby Products den Aachenern Entwicklern sogar die Erlaubnis, vier neue Einheiten zu erschaffen. Die gerenderten Fantasyrecken und -monster hören eine ganze Kampagne (45 Missionen) lang auf Eure Befehle. Von Schlacht zu Schlacht gewinnen die treuen Streiter Erfahrungspunkte und wachsen so mit den ihnen anvertrauten Aufgaben. Nicht zuletzt durch dieses Feature erhält das rundenbasierte Strategiespiel eine gehörige Rollenspielkomponente. Zwischen den Hexfeldschlachten dürfen Eure Lieblingshelden in vergrößerter Isometrieansicht Burgen und Dungeons mit einem klar definierten Auftrag durchstöbern. Der Ausgang dieser Intermezzi wirkt sich unmittelbar auf die Vorkommnisse auf den Schlachtfeldern aus. Dort können die Truppenteile die unterschiedlichsten Formationen einnehmen. Anordnungen in Keilform dienen beispielsweise dazu, gegnerische Verbände zu spalten, ein Karree hingegen ist die ideale Verteidigungsform. Trotz dieser vielfältigen Möglichkeiten bleiben Steuerung und Interface kompakt und überschaubar. Mit einer optionalen Beschränkung der Zugzeit können auch Echtzeitstrategiefans ein einigermaßen dynamisches Spieltempo erzielen, der bedächtige Stratege kann sich hingegen wenn er mag alle Zeit der Welt für seine Züge und Überlegungen lassen. Lobenswert ist, daß Einsteiger nicht von vorn

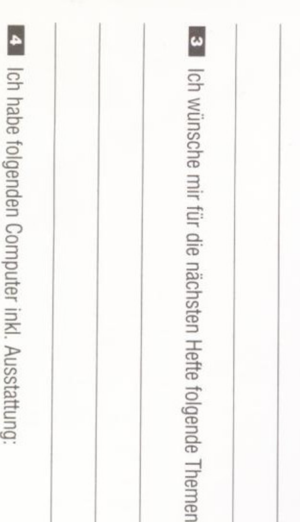


…n zusätzlich mit der recht …Stimme wiedergegeben, …Spiel sollen mehr als zwei …prachausgabe enthalten

…nes auf der Karte sichtba- …War, nehmt Ihr die Feinde … vornherein einsehbaren …ten nur dann wahr, wenn …weite Eurer Armee befin- …nteressante Verstecke in …n Bereichen zu, die sich …„Line Of Sight“ befinden. …95-Programm unterstützt …gen von 800 x 600 bis 1280 …-Color und nutzt gegebe- …e MMX-Technologie. Ein …laubt das Gegeneinander- …-mail oder Netzwerk. *fh*

Intro und Zwischensequenzen wurden gerendert

Demonworld
Genre
Strategie
Hersteller
Ikarion
Erscheinung geplant
Juni '97



POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

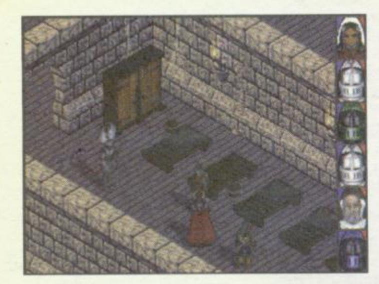
3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

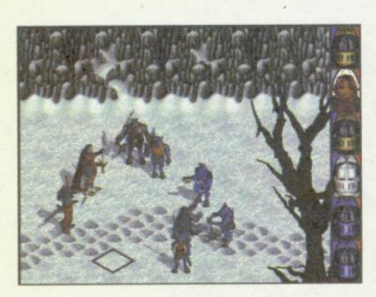
DE

DIE EISWÜSTEN VON IS

Ikarion setzt das TableTop „Demonworld" als PC-Spiel um



Findig: Eure Helden durchstöbern ein Schloß

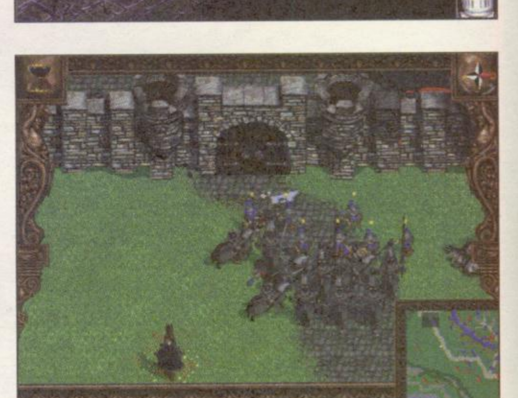


Schneeschlacht im rollenspielähnlichen Heldenmodus

Neben der internationa[...] hammer Fantasy-Bat[...] auch ein deutsches Table[...] world" (Hobby Products) zunehmender Beliebtheit. Grund genug, die erfolgreichen Spielinhalte auch den von Freizeitvergnügen dieser Art oft unberührten PC-Enthusiasten zugänglich zu machen. Dieses Ziel verfolgen Projektleiter Marc Oberhäuser und Chefprogrammierer Franz Stradal mit großer Originaltreue zum Vorbild. In über 100 000 Einzelanimationen wurde den bislang nur als Zinnfiguren bekannten Einheiten Leben eingehaucht. Von der vorlagengerechten Umsetzung überzeugt, erteilten Hobby Products den Aachenern Entwicklern sogar die Erlaubnis, vier neue Einheiten zu erschaffen. Die gerenderten Fantasyrecken und -monster hören eine ganze Kampagne (45 Missionen) lang auf Eure Befehle. Von Schlacht zu Schlacht gewinnen die treuen Streiter Erfahrungspunkte und wachsen so mit den ihnen anvertrauten Aufgaben. Nicht zuletzt durch dieses Feature erhält das rundenbasierte Strategiespiel eine gehörige Rollenspielkomponente. Zwischen den Hexfeldschlachten dürfen Eure Lieblingshelden in vergrößerter Isometrieansicht Burgen und Dungeons mit einem klar definierten Auftrag durchstöbern. Der Ausgang dieser Intermezzi wirkt sich unmittelbar auf die Vorkommnisse auf den Schlachtfeldern aus. Dort können die Truppenteile die unterschiedlichsten Formationen einnehmen. Anordnungen in Keilform dienen beispielsweise dazu, gegnerische Verbände zu spalten, ein Karree hingegen ist die ideale Verteidigungsform. Trotz dieser vielfältigen Möglichkeiten bleiben Steuerung und Interface kompakt und überschaubar. Mit einer optionalen Beschränkung der Zugzeit können auch Echtzeitstrategiefans ein einigermaßen dynamisches Spieltempo erzielen, der bedächtige Stratege kann sich hingegen wenn er mag alle Zeit der Welt für seine Züge und Überlegungen lassen. Lobenswert ist, daß Einsteiger nicht von vorn



Unerbittlich: Hexfeldschlachten in der Eiswüste



Heiß umkämpft: Vor der Burg spielt sich ein Schlachttumult ab

WORLD

herein mit der Masse der über 200 verschiedenen Einheiten konfrontiert werden, sondern behutsam an die Massen von Charakteren, Waffen und Zaubersprüchen herangeführt werden. Ein Zauberbuch stellt alle Sprüche und Beschwörungen vor, das Bestiarium klärt über die im Kampfverlauf angetroffenen Monster auf. Im Buch der Dinge findet Ihr eine Beschreibung der magischen Gegenstände wie Standarten, Schwerter und Ringe, die Euren Helden besondere Fähigkeiten verleihen. Beide Seiten, das „gute" Imperium und die „bösen" Isthak verfügen über ein Truppenbuch, das alle benötigten Informationen über die Einheiten und deren Einsatzbereich birgt. Ein Tagebuch hält besondere Ereignisse fest, die bei Bedarf nachgeschlagen werden können. Die Texte werden zusätzlich mit der recht imposanten Stimme wiedergegeben, im fertigen Spiel sollen mehr als zwei Stunden Sprachausgabe enthalten sein.

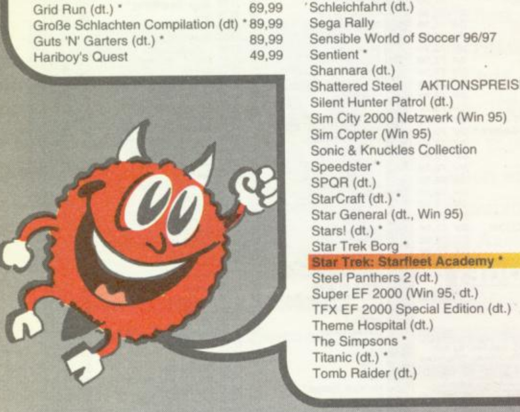
Anstelle eines auf der Karte sichtbaren Fog Of War, nehmt Ihr die Feinde auf den von vornherein einsehbaren Schlachtfeldkarten nur dann wahr, wenn sie sich in Sichtweite Eurer Armee befinden. Das läßt interessante Verstecke in Wäldern und in Bereichen zu, die sich außerhalb der „Line Of Sight" befinden. Das Windows-95-Programm unterstützt Grafikauflösungen von 800 x 600 bis 1280 x 1024 in High-Color und nutzt gegebenenfalls die neue MMX-Technologie. Ein Multiplayer Modus erlaubt das Gegeneinanderspielen per Hotseat, E-mail oder Netzwerk. *fh*



Intro und Zwischensequenzen wurden gerendert

Demonworld
Genre
Strategie
Hersteller
Ikarion
Erscheinung geplant
Juni '97

PC-Games	CD
3D Ultra Minigolf (dt.) *	49,99
3D Ultra Pinball 1+2 Pack komplett	79,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort (dt.)	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Air Warrior 2 (dt.)	89,99
Animal (dt.) *	69,99
Anstoss 2 (dt.) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (WIn 95, dt.)	89,99
Atlantis (dt.) *	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1 Gold (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels	79,99
Dactylus (dt.)	69,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Jedi Knights *	**89,99**
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder (dt.)	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earth 2140 (dt.) *	39,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.)	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallen Heaven (dt.)	89,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	**79,99**
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Giga Pak Vol.2 (Koch Media) *	89,99
G-Nome	69,99
Grid Run (dt.) *	69,99
Große Schlachten Compilation (dt) *	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99



PC-Games	CD
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	79,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.)	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	**79,99**
Interstate '76	69,99
Intervention (Win95, dt.) *	79,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lomax *	69,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Vikings 2 *	69,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marble Drop	39,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK Special Edition (dt.)	**75,99**
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	69,99
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Redneck Rampage *	**69,99**
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Riverworld (dt.) *	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95)	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection	59,99
Speedster *	69,99
SPQR (dt.)	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	**79,99**
Steel Panthers 2 (dt.)	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
Theme Hospital (dt.)	79,99
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99

PC-Games	CD
Tom Clancy's SSN *	59,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.)	59,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
Wreckin' Crew *	79,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Adventure Box (dt.) *: *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
A-Train (dt.)	19,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Batman Forever	19,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Blue Byte Collection: *Die Siedler 1, History Line, Battle Isle 2+Scenery*	39,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	**39,99**
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dime City (dt.)	19,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	29,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fade to Black (dt.) AKTIONSPREIS	19,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 95	15,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	49,99
Gearheads (dt.)	**19,99**
Gene Wars (dt.)	39,99
Golden Gate Killer (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Judge Dredd	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Micro Machines 2 Special Edition	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NFL Quarterback Club '96	19,99
NHL Hockey '95	15,99
NHL Hockey '96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
Phantasmagoria 1 (dt.)	49,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Privateer 1	15,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Racing Pack: *Indycar Racing 2, Nascar Racing 1 incl. Track Pack*	**39,99**
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranTrainer 1 (dt.)	9,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Riddle of Master Lu	19,99
Rise 2: Resurrection	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	29,99
Sim Ant, Sim City, Sim Earth	je 19,99
Sim Farm, Sim Life	je 19,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	**39,99**
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
This Means War (dt.) *	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	19,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander Armada	15,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.)	**29,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Der interaktive Shell-Führerschein	59,99
Die Atombombe (dt.)	79,99
Die Prinzen Interaktiv	19,99
First Aid Deluxe (W3.1+W95, dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Kursbuch Gesundheit (dt.)	59,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus Vol.6	29,99
Peter Gabriel: EVE	79,99
Print Master 4.0 (dt.) *	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Star Wars: Yoda Stories	39,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
TMX Englisch (Lernsoftware)	**39,99**
Ultra Pack 4 (Koch Media) *	89,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	39,99
Vulkane (dt.)	79,99
Weltatlas 4.0 (dt.)	19,99

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Blinky Bill (dt.)	39,99
Dr. Brain – Reise durch die Zeit (dt.)	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Rayman: Lesen & Rechnen 1, 2	je 39,99
Sim Park (dt.)	59,99
Urmels großer Flug (dt.)	**39,99**
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Rohling	9,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 32 Soundkarte	**229,99**
Maxi Sound 64 Home Studio	399,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
Destiny-Lenkrad incl. Pedale	**169,99**
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Suncom F15 Talon Joystick	119,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	69,99
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Larry 1-7	19,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Resident Evil	14,80
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	**29,99**
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Z	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Cujo	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	29,99
Independence Day	39,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Star Trek 8: Der erste Kontakt *	**35,99**

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Little Big Adventure	89,99
Monster Truck *	95,99
Need for Speed 2 *	89,99
Porsche Challenge *	85,99
Rage Racer *	99,99
Soul Blade *	99,99
Wing Commander 4 *	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	5. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	5. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Unsere Filialen: Telefonische Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 583
Parkplätze vor der Tür!





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Bernau
im Forum Bernau
Zepernicker Chaussee
S-Bahn Bernau
Tel.: in Vorbereitung!



Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Super Collection:

Super Soccer, Rolling Ronny, Winzer, Crime Time, Trans World, Sarakon, Return of Medusa, Lords of Doom, Space Max, Black Gold, Tie Break Tennis

elf Vollversionen auf CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **19,99**

Aufgepaßt und zugefaßt!

Gabriel Knight 2
The Beast Within
dt., CD-ROM
49,99

Phantasmagoria 1
dt., CD-ROM
49,99

Unser Tip des Monats:

UEFA Champions League 1996/97

Das einzige offiziell lizensierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97! Gelungenes Gameplay, Grafiken und Realismus garantieren langen Spielspaß!

dt., CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Riddle of Master Lu
CD-ROM
19,99

Aces of the Deep
dt., CD-ROM *
19,99

Fade to Black
dt., CD-ROM
19,99

Red Baron
dt., CD-ROM *
19,99

Formel 1
dt., CD-ROM *
89,99

Jagged Alliance 2
dt., CD-ROM *
79,99

Daggerfall
dt., CD-ROM *
69,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Kaum zu glauben!

"Z"
Platinum Edition
Diese exclusive Edition enthält neben dem Strategieprogramm ein T-Shirt, ein Maus Pad, einen Schlüsselanhänger und einen Anstecker.
engl., CD-ROM
39,99
incl. deutschem Lösungsbuch
45,–

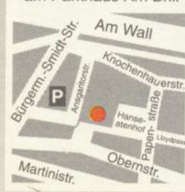
Extreme Assault
Der neue Mega-Hit aus dem Hause Blue Byte! Extreme Assault ist eine actiongeladene Kampfhubschraubersimulation, die auch Sie stundenlang vor den Bildschirm fesseln wird!
dt., CD-ROM * **69,99**

Ecstatica 2
dt., CD-ROM *
69,99

Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Pers. Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr / Kreditkarte: 9,99 DM / Vorkasse: 6,99 DM / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Express-Versand & UPS auf Anfrage! Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Niveau Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviel?

Sprache Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor Je schneller je besser...

Grafik Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name	**Carrier Strike Force**
Genre	Simulation
Hersteller	Empire/Rowan
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**65%**
Sound	**77%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System Das nötige Betriebssystem.

Festplatte So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



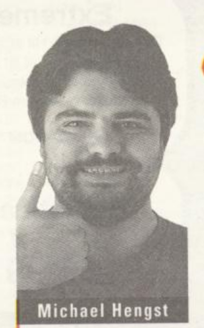
So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.



Michael Hengst

SUPER Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Michael Hengst mh



Ralf Adam rca



Knut Gollert kn



Ulrich Smidt us



Martin Schnelle mash



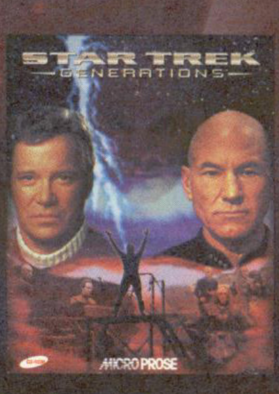
Frank Heukemes fh



Michael Galuschka mg



Peter Steinlechner ste



STAR TREK
GENERATIONS
MICROPROSE

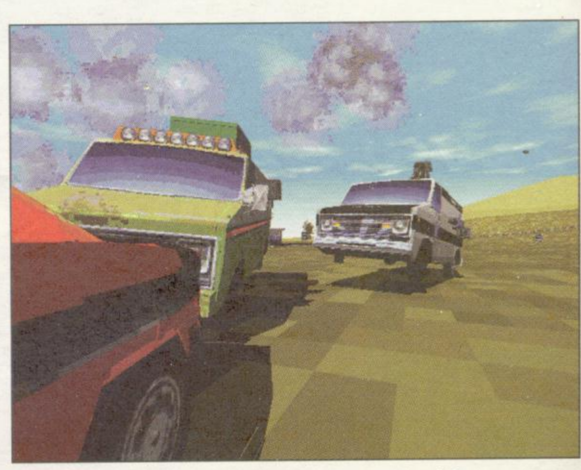


Paramount

INTERSTATE '76: Vigilantes Have more Funk

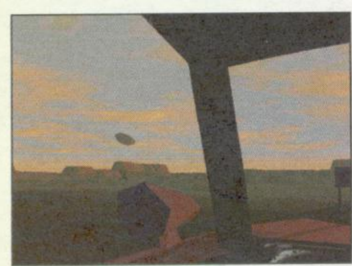
Bürgerwehr auf Rädern: In einem fiktiven 1976 rettet Ihr als Asphalt-Cowboy das Vaterland

Sein Name ist Groove, Groove Champion, und sein Vater war viermaliger Daytona-Sieger, seine Mutter Miss America. Schwester Jade und er fahren Auto seit sie dem Kinderwagen entwachsen sind. Doch Groove hat ein Problem: Mangelndes Selbstbewußtsein und Depressionen quälen den blonden Bartträger, seit Jade besser fährt als er und ihn in jedem Rennen abhängt. Was er und seine Eltern nicht wissen: Jade ist ein „Auto-Vigilante", ein Mitglied der motorisierten Bürgerwehr AVG, die anno 1976 im verdorrten Südwesten der USA für Recht und Ordnung auf den Straßen sorgen, da die Cops die Lage dank Korruption und überaus hoher krimineller Energie nicht mehr unter Kontrolle haben. Aufgabe eines jeden Bürgerwehr-Mitglieds ist es, mit dem eigenen gut bewaffneten Auto und patriotischem Kampfgeist bereifte Söldner und fahrende Kriminelle zu schnappen oder zu eliminieren sowie Unschuldige vor Übergriffen zu schützen. Die amerikanische Wirtschaft liegt am Boden und Sprit ist knapp. Da kommt Jade Champion hinter eine Verschwörung: Antonio Malochio, einer der besten Auto-Söldner und einer der wenigen, denen es in Vietnam gefallen hat, spendet dem texanischen Polizei-Präsidenten plötzlich eine halbe Million Dollar im Auftrag von „Norman Industries Limited", um den Kampf gegen das Verbrechen zu unterstützen. Doch hat Malochio etwas ganz besonderes vor. Hinter „N.I.L." steckt die OPEC, und Aufgabe von Malochio ist es, in Texas, New Mexico und Arizona jeden verfügbaren Mann anzuheuern, um die Ölförderung Amerikas zu vernichten und so dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten den wirtschaftlichen Fangschuß zu geben. Jade Champion ist Malochio auf der Spur und leider weiß der stets gut gekleidete Bösewicht dies. Onkel Antonio hängt sich an Jades Auspuff und bevor sich das Mädel versieht, hat sie eine Kugel in der schönen Brust und spielt seidem Harfe auf einer Wolke. Bruder Groove, nun rachelüsterner Erbe,



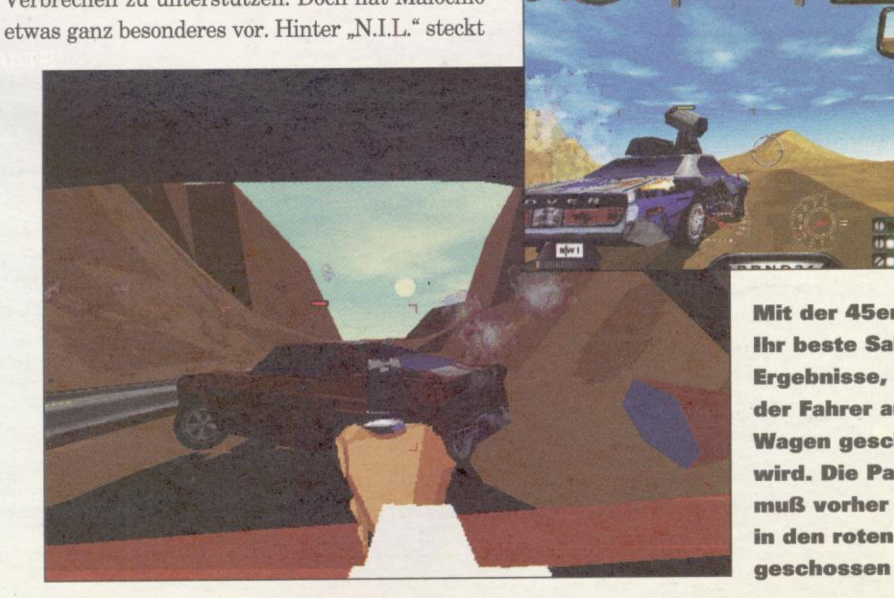
Das könnte weh tun: Zwei Vans von hinten...







Roswell, ich komme! Starker Untertassen-Verkehr über der neumexikanischen Kleinstadt



Mit der 45er erreicht Ihr beste Salvage-Ergebnisse, da nur der Fahrer aus dem Wagen geschossen wird. Die Panzerung muß vorher allerdings in den roten Bereich geschossen werden.

TATE '76



Bei Zusammenstößen spielt die Darstellung verrückt





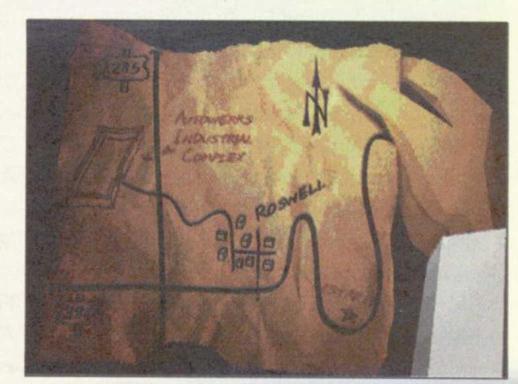
Burn, Baby, Burn: Unser Flamer im Einsatz



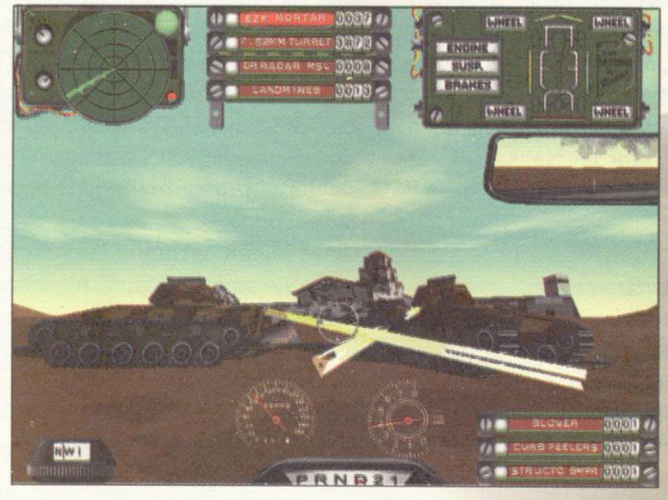
Die Traummission spielt in schwarz-weißer Landschaft

schwingt sich widerwillig in den Picard Piranha seiner Schwester, um das zu beenden, was seine Schwester begonnen hat. Zur Seite stehen ihm Taurus, ein ehemaliger Dichter aus New England und potentieller Fußmasseur, sowie Skeeter, der leicht verrückte Auto-Mechaniker im Team. Ihr schwingt Euch in die Rolle Groove Champions und rast auf der Suche nach Malochio durch 17 Missionen, in der nebenbei auch noch Amerika gerettet werden soll.

Die eigentliche Story entwickelt sich erst innerhalb des Spiels. Mit jeder erfolgreich beendeten Mission wird Malochios Plan durchschaubarer. Während Euch zu Beginn noch Kumpel Taurus zur Seite steht und Hinweise gibt oder Euch bei Kämpfen hilft, seid Ihr ab der fünften Mission fast immer allein. In dieser Mission müßt Ihr den verletzten Taurus aus seinem demolierten Jefferson Souvereign befreien. Danach gehören nur noch Grooves Piranha und der Reparatur-Van zum teameigenen Fuhrpark. In den nachfolgenden Missionen seid Ihr auf Euch allein gestellt. Taurus fungiert nur noch als Berater und in seiner ihm eigenen Art natürlich als Boß. Gemeinsam wird Malochio durch die Wüste verfolgt, wobei Ihr auf den Plan einer Atom-Bombe stoßt und nun auch dieser Spur folgen müßt. Die weiteren Missionen sind an Abwechslung kaum zu überbieten: In einem Auftrag werdet Ihr von korrupten Cops

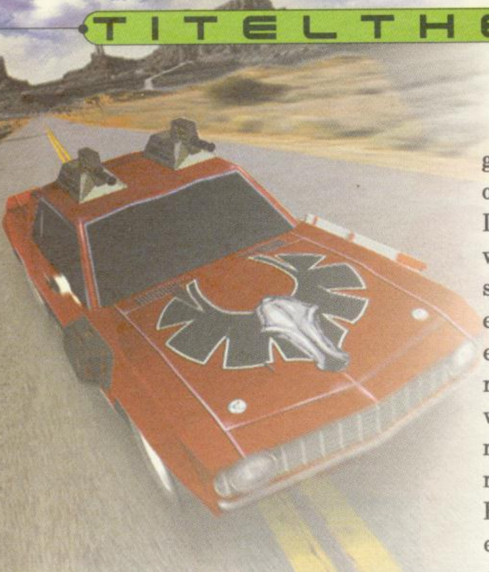


Die Übersichtskarte der Roswell-Mission



Sehr gefrährlich: Zwei Panzer beharken den Piranha





gestellt und müßt Straßensperren überwinden oder gar den Panzerwagen der Cops ausschalten. In einer anderen will eine Tankstelle, in einer weiteren Euer Van verteidigt werden. Sogar scheinbar simple „Get Out"-Missionen, in denen einfach ein bestimmter Punkt auf der Karte erreicht werden muß, sind enthalten. In diesen muß allerdings stets der richtige Weg gefunden werden, der in jedem Fall mit einer Vielzahl gegnerischer Automobile, Hubschrauber und automatischer Geschütze gepflastert ist. Damit Ihr Euch nicht gänzlich verlauft hat Groove immer eine grobe Karte des Einsatzgebietes dabei, auf der Startpunkt und Ziel verzeichnet sind. Eure aktuelle Position ist jedoch nicht eingezeichnet, so daß allein ein gutes Orientierungsvermögen weiterhilft. Ein Notizblock, der Euch jederzeit über den derzeitigen Stand der Mission informiert, liegt ebenfalls griffbereit auf dem Beifahrersitz. Die Missionen bestehen oft aus mehreren Mini-Aufträgen, die auf Eurem Notizblock erscheinen. Während Ihr in der ersten Mission mit einer Standardbewaffnung startet, wird später nach jedem erfolgreich abgeschlossenem Auftrag brav gespeichert und dann das „Schlachtfeld" nach noch brauchbaren neuen Waffen abgesucht. Diese könnt Ihr auf dem „Salvage"-Screen in den eigenen Van packen und bei Bedarf von Skeeter innerhalb der nächsten Mission reparieren lassen. Das Ausrüsten von Grooves Piranha wird ebenfalls manuell übernommen. Es werden sowohl Maschine, Bereifung, Bremsen und

WAFFEN

Ballistische Waffen

30cal & 50 cal Machine Gun

Die Standard-Waffen Eures Wagens. Die 50er schießt zwar weniger schnell, dafür aber mit dickerer Muni. Als Turret-Version recht brauchbar.

7.62 mm Machine Gun

Zwar mit kleinerem Kaliber als die beiden Brüder, dafür aber mit satten 4000 Schuß Munition ausgerüstet, großer Reichweite und, im Gegensatz zur (falschen) Beschreibung im Handbuch, die am schnellsten feuernde Waffe im Spiel. Als Turret ist das 7.62 jeder anderen Turret-Waffe vorzuziehen, da die Projektile fast immer treffen.

20/25/30 mm Cannon

Alle drei Cannons schießen zwar mächtig dicke Granaten gen Gegner, allerdings mit geringer Projektil- und Feuergeschwindigkeit. Zudem sind die Munitionsvorräte streng begrenzt. Für gute Schützen als Nahkampfwaffe empfehlenswert, als Turret, nicht unbedingt zu empfehlen. Die im Handbuch beschriebene HADES-Cannon ist übrigens nur mit viel Glück zu finden – und dann auch erst ganz zum Schluß.

Raketen

FireRite Rocket

Leider ist diese Waffe nur ungelenkt, dafür verschießt sie gleich drei Raketen auf einmal, schält viel Panzerung vom Gegner und hat ein relativ dickes Muni-Reservoire. Bis die ersten Turrets kommen empfehlenswert, als Turret nur ein Liebhaberstück.

AIM-Nein Missile

Diese „Sidewinder"-Kopie ist nur auf große Entfernungen gut einsetzbar und sucht sich Ihr Ziel selbst. Wenn sich dieses allerdings stark bewegt, hat die AIM-Nein selten eine Chance und die 15 Raketen sind schnell verschossen (Zieleinschlag mit F11 verfolgen). Nur gegen stehende Ziele und auch als Heckwaffe (Last Resort) wirklich sinnvoll einsetzbar.

Dr. Radar Missile

Diese Radar-Rakete ist zwar nur als Zehner-Pack erhältlich, läßt sich aber wunderbar gegen jedes Ziel, das Ihr als Target angewählt habt, einsetzen. Auch Helicopter werden gut getroffen. Natürlich machen bewegte Ziele wieder Probleme, aber seid Ihr in der Lage sie noch im Stillstand zu erfassen (mit F5 checken), kann die Dr. Radar Phaedra Coupes oder ABX Striders mit nur einem Volltreffer zur Explosion bringen.

Cherub Missile

Alles was voll von einer Cherub getroffen wird, ist sofort eliminiert. Leider gibt´s die Missile erst in der allerletzten Mission.

Flammenwerfer

Alle Flammenwerfer sind allerbeste Nahkampfmittel. Die Unterschiede sind nicht sehr gravierend, aber als Turret oder Doppelbewaffnung verbrennt Ihr damit selbst dicke Polizei-Vans in wenigen Sekunden. Nachteil: Leider nur im Nahkampf verwendbar.

Mörser

HE/WP/EZKill Mortar

Diese drei Mörser sind klassisch gut und zerbröseln jede Panzerung in einem bestimmten Wirkungskreis. Das Gute an diesen Waffen ist, daß Ihr nie sehr genau zu treffen braucht, das schlechte, daß sie bei hoher Geschwindigkeit Euch selbst treffen. Wer immer schön langsam fährt und Gegner auf Distanz hält, schießt jedes Muscle-Car mit nur zwei Schüssen in den roten Bereich. Der Rest wird mit der 45er erledigt.

Cluster Bomb

Dieser Mörser verschießt gleich mehrere kleinere Bomben. Habt Ihr gleichzeitig gegen mehrere Feinde anzutreten, legt einfach den Rückwärtsgang ein und feuert, was das Zeug hält.

Dropper

Oil Slick

Öl-Spuren sind eigentlich keine echten Waffen, denn sie schaden dem Gegner nicht. Werdet Ihr allerdings verfolgt, kann Öl besonders in Kurven nutzbringend sein.

Fire Dropper

Phosphor-Spuren werden zwar grundsätzlich wie Öl ausgelegt, können den Angreifer jedoch zerstören. Verfolger fahren sehr gern hinein, und auch im Nahkampf lohnt sich ein Feuer-Kreis um den Gegner.

Land Mines

Der stärkste verfügbare Dropper-Typ. Besonders in der 13. Mission, wo zwei Kamikaze-Söldner den Truck-Stop attackieren, sind sie unerläßlich. Doch auch sonst sind sie der einzig vernünftige Dropper-Typ.

Blox-Dropper

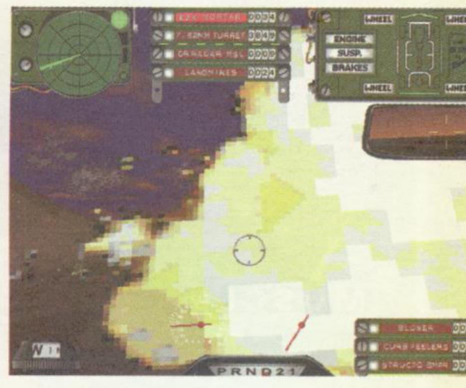
Diese Minen bekommt Ihr schon relativ früh. Sie sind eine gute Alternative zur Ölspur, können es allerdings in keiner Beziehung mit Land Mines aufnehmen.

Car-E-Racer

Scheinbar existieren diese Dropper im Spiel nicht. Im Interstate-zfs-File ist der „Car-E-Racer" allerdings definiert.


Fachmännisch zerlegt: Der Buggy...


...entledigt sich zuerst der Texturen...


...um dann grandios zu explodieren

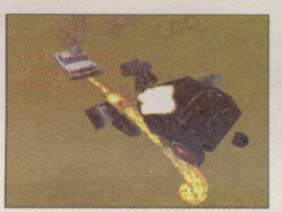
Stoßdämpfer ausgesucht, als auch verfügbare Waffen an die sogenannten „Weapon Slots“ montiert. Der Piranha besitzt einen vorne, einen oben und einen am Heck angebrachten Slot. Zusätzlich zu diesen drei Waffenträgern gibt es die Dropper-Vorrichtung, die Minen, Öl oder gar Phosphor auf die Straße fallen läßt. Neben den normalen Waffen gibt es nach späteren Missionen auch die sogenannten „Turret“-Versionen. Dabei ist die Waffe auf einem kleinen Turm installiert, der diese dann immer automatisch auf das angewählte Ziel ausrichtet und genaues Zielen überflüssig macht.

Während des eigentlichen Spiels bewegt sich Groove mit seinem Piranha durch eine 3D-Welt, die auf der Grafik-Engine von „Mechwarrior 2“ basiert. Sämtliche Landschaften, Häuser und Autos sind texturierte Verktor-Objekte. Allein kleine Büsche wurden zweidimensional realisiert. Durch die dritte Dimension sind natürlich wieder unzählige Ansichten verfügbar. So kann Grooves Fahrt in zwei verschiedenen Versionen aus dem Fahrersitz betrachtet werden, oder imaginäre Kameras nehmen den waffenstarrenden PS-Protzer aus einstellbaren externen Perspektiven auf. Selbst eine Kamera-Position neben dem Kotflügel ist integriert. Alle Kameraperspektiven sind wie in „Mechwarrior 2“ über die Funktionstasten anwählbar, auch die bekannte Missile- und Satelliten-Kamera. Gesteuert wird wie gehabt mit Stick oder Tastatur, wobei die einstellbare Tastenbelegung ebenfalls der aus „Mechwarrior 2“ ähnelt.

Der Multiplayer-Modus unterstützt alle gängigen Netzwerke und einen Head-to-Head-Modus übers Modem. Für Internet-Angeschlossene gibt es Server-Adressen, über die gegen Spieler auf der ganzen Welt gefahren wird. Wer weder Netzwerk noch Modem besitzt, darf sich neben der „Campaign“ an einer großen Anzahl Single-Player- oder Trainings-Missionen erfreuen. *kn*

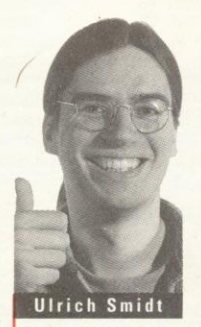


MULTIPLAYER



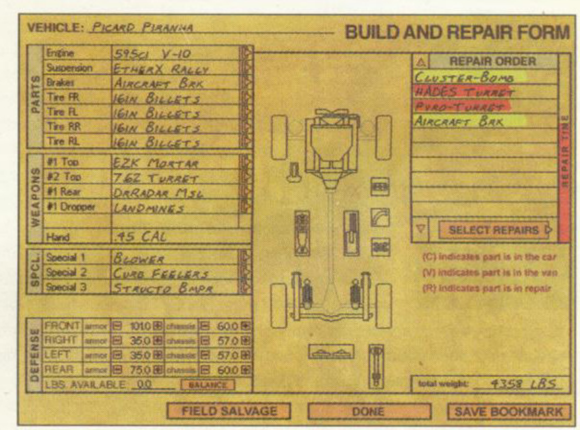


Derzeit gibt es zahlreiche „Interstate ´76“-Multiplayer-Gangs, die sich über das Internet beharken. Am eindrucksvollsten ist aber die AVA (American Vigilante Association), denn dank dieser Vereinigung ist es endlich möglich, nicht nur chaotische Ballereien zu erleben, sondern einen echten kleinen Krieg zu führen. In der AVA gibt es Regeln und, um die Sache spannender zu machen ein Preis-System, in dem Teile und Wagen gekauft werden müssen. Wer mehr wissen will, sollte sich auf der AVA-Homepage informieren (www.drizzle.com/~pusro/ava.html). Wer mehr zum eigentlichen Spiel erfahren möchte und Informationen oder Karten benötigt, muß sich „Vigilante´s Paradise“ (www.allgames.com/I76/) anschauen.


Ulrich Smidt

SUPER

Genau so muß ein Actionspiel anno 1997 aussehen. Das meine ich nicht unbedingt wörtlich. Denn vom Look her gibt´s auf dem Markt weit attraktivere Alternativen – siehe "Extreme Assault". Dadurch, daß die Zwischensequenzen bewußt im gleichen kargen Stil gehalten sind wie die Missionsengine, wirkt die Grafik aber zumindest unverwechselbar. Spielerisch steckt "I 76" ohnehin einen Großteil seiner Konkurrenz in die Schlaghosentasche. Dank des hervorragenden Fahrverhaltens und des regen Funkverkehrs zwischen Taurus und Groove wird man schon nach wenigen Minuten eins mit der Retro-Endzeitwelt. Das Plündern von ausgebrannten Wracks macht diebische Freude. Ebenfalls erfreulich ist, daß kein Auftrag dem anderen gleicht. Ganz oben auf meinem Wunschzettel für den Nachfolger stehen mehr Fahrzeugwechsel während der Kampagne und die Möglichkeit, den Wagen wie bei "G-Nome" zu verlassen und gegnerische Kisten, deren Fahrer man kurz zuvor mit der Pistole niedergestreckt hat, zu kapern.



Hier wird der bereifte Liebling ausgerüstet



MUSCLE CARS

Folgende Autos kommen in „Interstate '76" vor. Rechts neben den Fantasie-Namen und -Firmen findet Ihr die (leider nicht lizensierten) Bezeichnungen der Originalautos aus den 60er und 70er Jahren.

ABX	**AMC**
AMZ	Javelin
Leprechaun	Gremlin
Strider	Bastardized
	VW Buggy
Courcheval	**Chevrolet**
Cavera	Camero
Courchelle	Chevelle
Manta	Stingray
Royale	Caprice
Cop Car	Fuzz Caprice
DPC	**Chrysler**
Lightning VX	Charger
Stag Pickup	Ram
Jackrabbit	Roadrunner
Piranha	Barracuda
Jefferson Mot.	**Lincoln**
Sovereign	Continental
Phaedra	**Ford**
Clydesdale	Bronco
Coupe	Deuce Coupe
Rattler	Shelby Cobra
Palomino	Mustang
Pony SS	Pinto
Vikea	**Volvo**
420LG Wagon	240

DIE MISSIONEN

Viele Aufträge in „Interstate '76" scheinen selbst noch nach dem 20. Versuch unlösbar. Wir haben für Euch ein paar Tips zusammengestellt, die Ihr wenn möglich als letzte Reserve verwendet. Wir wollen Euch schließlich nicht den Spaß verderben.

Scene 4: Das Traum-Rennen
Das Rennen ist schnell gewonnen, wenn Ihr sofort am Start den Nitro-Booster einschaltet und Euch an die Spitze setzt. Vor der Kurve müßt Ihr sofort bremsen und so viel Öl raushauen wie möglich. Nun gemütlich weiterfahren und ja nicht weit von der Straße abkommen...

Scene 5: Taurus´ Rettung
Nachdem Ihr Taurus gerettet habt, biegt Ihr nach der Ölquelle rechts ab und gebt Gas. Laßt alle Gegner hinter Euch. Die riesige Brücke ist mit einem Sprung zu meistern – löst vorher am besten ein- bis zweimal den „Nitrous Oxid"-Booster aus.

Scene 6: Benzin besorgen
Nachdem Ihr Euren Kollegen an der Tankstelle getroffen habt, konzentriert Euch auf die zweite Welle der Angreifer.

Scene 7: Polizei-Sperre 1
Flieht vor den Cops, bis einer durch unglückliche Umstände das Zeitliche segnet. Der nun anfliegende Hubschrauber kann abgeschüttelt werden, in dem Ihr in einen Mini-Canyon fahrt. Dieser befindet sich etwas weiter rechts neben der bewachten Straßensperre (nördlich). Fahrt einfach an der Wand entlang und dann in die Schlucht hinein. Der Heli verfolgt Euch brav und fliegt gegen die Wand. Wer will, kann sich auch in die Scheune stellen und warten, bis sich die Cops selbst erledigt haben.

Scene 10: Polizei-Sperre 2
Dieser Weg ist von den Designern zwar nicht so gedacht, aber sehr wirkungsvoll. Nehmt unbedingt einen Mörser mit und spart die Munition auf. Die beiden angreifenden Cops solltet Ihr mit einem Flamer rösten. Nun biegt Ihr flott in die rechtsabbiegende Straße vor der Sperre ein, dreht um und haltet Euch direkt an der Wand. Fahrt nun ganz langsam Richtung Sperre, bis der Mörser die Gegner treffen kann (Treffer in der Nähe der Cops genügen). Ihr wartet hinter der Ecke und seid dort vor Gegenfeuer sicher. Mit F5 kann geprüft werden, ob Ihr trefft.



Scene 7: Dies ist der Heli-Killer-Canyon

Scene 11: Die Flußüberquerung
Mit dem Turret zuerst die anfliegenden Helikopter zerstören. Dann nach der ersten Brücke rechts halten. Im Tal nun nach Süden rasen, Gegner ignorieren und weiter rechts halten, bis Ihr wieder aus dem Flußbett nach oben fahren könnt.

Scene 12: V&N Pneumatics
Bleibt hinter „Oktoberfest" zurück und fahrt ja nicht zu dicht heran. Vor dem Fort müßt Ihr außer Sichtweite bleiben, denn erst dann könnt Ihr das Lösungswort empfangen. Hinaus kommt Ihr über eine Schanze, die das abgeschossene nördliche Haus bildet.

Scene 13: Spanner´s Truckstop.
Das größte Problem sind hier die beiden Kamikaze-Fahrer, die die Tankstelle immer zerstören, wenn auch nur einer durchkommt. Den Anfahrtsweg derselben also mit Landminen pflastern und mit allem feuern was Ihr habt. Die schwach gepanzerten Kamikazes können auch wirkungsvoll gerammt werden.

Scenen 15: Der Weg nach Fort Davis
Sucht Euch am besten selbst die passende Strecke. Für Ungeduldige hier jedoch die Lösung: An der ersten Gabelung geradeaus fahren (links halten), dann scharf links, wieder links, direkt an der Scheune nochmal links (Vorsicht, diese Abfahrt übersieht man schnell). Nun geradeaus, bis die grünen Schilder auftauchen (Fort Davis), dort rechts fahren, den Berg hinauf und schön springen.

Scene 16: Fort Davis
An dieser Stelle sei noch ein kleiner Tip gewährt: Der Wasserturm ist des Rätsels Lösung...



Knut Gollert

SUPER

Da kommt selbst die beste Müllpresse nicht mit: In „Interstate" fallen Autos schneller auseinander als irgendwo anders. Dabei gehört die bereifte Ballerei zu den taktisch und strategisch anspruchsvollsten Actionspielen – keine der späteren Missionen ist auf Anhieb zu bewältigen. Viel mehr hängt Gedeih und Verderb Amerikas an dem dünnen Faden, der „Überleg´ Dir genau, was Du tun willst" heißt. Wie in „MW 2" sind die teils recht großen Missionen zwar nicht zahlreich, dafür aber durchweg originell designt und fordern neben Köpfchen auch einen Eimer Zielwasser. Natürlich vermißt jeder Hobby-Mad-Max die von Ulli angesprochenen Features. Doch schickt die Atmosphäre, belebt durch stilistisch ungewöhnliche Cut-Scenes und einen überragenden Soundtrack, eventuelle Kritikpunkte schnell gen Auspuff. Das fehlende Save-Feature während der Missionen geht mir im Gegensatz zu den Kollegen weniger ab – die 17 Aufträge wären in Windeseile durchgespielt. Vielmehr hätten gute Multiplayer-Modi wie ein Online-Krieg á la „Air Warrior" dem Spiel die Krone aufgesetzt.

Name	**Interstate '76**
Genre	Action
Hersteller	Activision
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Maek
Spieler	1-8
System	Windows 95
Festplatte belegt	80 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	TCP/IP-Spiel über Activision-Server

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	geplant
Anleitung	geplant	geplant

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 72%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
85%	81%

Demo auf

SUPPORT 6/97

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



[Erste Hilfe]

Doppelter Spielspaß 112
Netzverbindung leichtgemacht

Nochmal zum Thema SCSI 114
Berichtigung

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

[Tips & Tricks]

Krush, Kill'N'Destroy 66
Strategie-Guide zum C&C-Clone

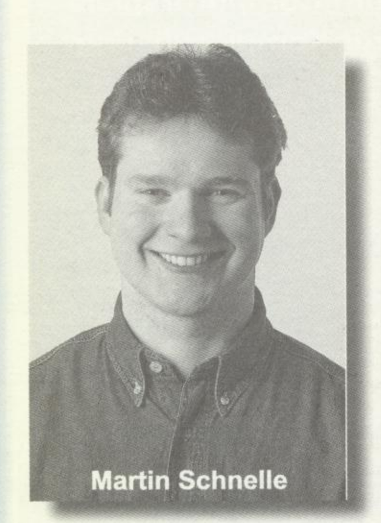
Realms of the Haunting 107
Tips für die schwierigsten Stellen

G-Nome 110
Kleine Überraschungen für die Mech-Sim

Magic: The Gathering 111
Cheats und Tricks

Outlaws 111
Brandaktuelle Cheats

H!LFE


Martin Schnelle

In der dieser Ausgabe finden verzweifelte „KKND"-Feldherren eine Komplettlösung samt Karten. Für alle Gruselfreunde gibt´s ein Walkthrough zu „Realms of the Haunting" und in unserer Cheatcode-Sektion finden sich ein paar Schmankerl – so u.a. Tricks zu „Outlaws".

Krush, Kill 'N' Destroy

Echtzeit-Experte Sascha Strommer aus Mindelheim versorgt Euch diesmal mit einem Strategie-Guide zu Beam Softwares C&C-Clone. Bevor Ihr Euch in medias res stürzt, folgen erst einmal ein paar grundlegende Sachen:

Allgemeine Tips

1. Vergeßt (vor allem in den späteren Missionen) nicht, oftmals zu speichern, denn es geht zum Teil um Sekundenbruchteile, von denen es abhängt, ob Ihr ein Gebäude zerstört, einnehmt o. ä.
2. Die beste Auslastung eines Kraftwerkes erreicht Ihr, wenn Ihr es in geringem Abstand zur Quelle baut und zwei Tanklaster darauf ansetzt. Mehr behindern sich gegenseitig und bringen somit nicht den gewünschten Effekt. Sollten Kraftwerk und Quelle sehr weit voneinander entfernt sein, könnt Ihr bis zu drei Tanklaster nutzen.
3. Wenn Euch nur sehr wenige Einheiten angreifen, ist es zum Teil ratsamer, das Feuer nicht (direkt) zu erwidern – frei nach dem Motto: "Wer angreift, verliert !"
4. Meidet zu Missionsbeginn den Bau teurer Einheiten und fertigt lieber viele kleinere und schnelle Truppen (wie z.B. Fußtruppen, Motorräder usw.).
5. Sobald Ihr forschen könnt, solltet Ihr das auch machen.

Überlebende:
- ➢ Maschinenschuppen
- ➢ Vorposten
- ➢ Reparaturplattform.

Mutanten:
- ➢ Clan-Halle
- ➢ Bestien-Gehege (dazw. die Schmiede für Tankwagen – ab Mission 10)

6. Falls Ihr mit sehr vielen Einheiten losstürmt, achtet darauf, daß diese nebeneinander stehen und nicht hintereinander (die vorderste Front wird es Euch danken).
7. Es hat sich herausgestellt, daß allgemein folgendes Motto sehr zur Nachahmung empfohlen werden kann: Fahrzeuge überfahren Fußgänger - Fußgänger vernichten Fahrzeuge
8. Gegen feindliche Gebäude eignen sich bei:

Überlebende:
- ➢ ATV-Flammenwerfer
- ➢ Batterienboot

Mutanten:
- ➢ Pyromanen
- ➢ Riesenkäfer
- ➢ Raketenkrabben

Gegen feindliche Artillerie eignen sich bei:

Überlebende:
- ➢ Geländefahrzeug
- ➢ ANACONDA-Panzer
- ➢ Automatikkanonenpanzer

Mutanten:
- ➢ Wolfsbestien
- ➢ Beiwagenmoped
- ➢ Riesenkäfer

9. Die Gegner haben es vor allem später primär auf abgelegene Bohrtürme abgesehen, was Ihr Euch sehr zu Nutze machen könnt, sollt und müßt.
10. Um den Feind am Wiederaufbau der Basen zu hindern, vernichtet die Hauptgebäude:

Überlebende:
- ➢ Schmiede
- ➢ Bestien-Gehege
- ➢ Clan-Halle

Mutanten:
- ➢ Maschinenschuppen
- ➢ Vorposten

Ihr solltet diese Reihenfolge auch möglichst einhalten.

11. Liegen die Hauptgebäude weit auseinander, empfiehlt es sich, Einheiten auf den Ort des zerstörten Feindbaus zu plazieren, um die Gegner an einem Wiederaufbau zu hindern (gilt übrigens auch für alle anderen Bauten).
12. Sämtliche Mechaniker, Wachdroiden usw. aus den Bunkern könnt Ihr nicht reparieren. Versucht folglich, diese Einheiten in den Veteranen-Status zu versetzen, damit diese sich selbst heilen können und Ihr noch viel Freude an ihnen habt.

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer

089/162675

zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.

13. Achtet grundsätzlich darauf, daß Ihr zu jeder Zeit eine ausreichende Zahl Techniker bereitstehen habt.
14. Bedenkt beim Basisaufbau die jeweils begrenzte maximale Anzahl der Gebäude:

Überlebende:

➢ Vorposten (4)
➢ Maschinen-Schuppen (4)
➢ Forschungs-Zentrum (1)
➢ Kraftwerk (4)
➢ Werkstatt (4)

Mutanten:

➢ Clan (4)
➢ Gehege (4)
➢ Schmiede (4)
➢ Alchemie-Halle (1)
➢ Kraftwerk (4)
➢ Werkstatt (4)

Von den drei Verteidigungsturmarten können zum gleichen Zeitpunkt bis zu max. 8 Stück errichtet werden
15. Wenn Eure Panzer den Dienst versagen, probiert einfach, für das verschlungene Geld Fußtruppen zu bauen, denn eine große Masse dieser Einheiten kann durch ihre Übermacht extrem viel ausrichten.

Taktische Hinweise

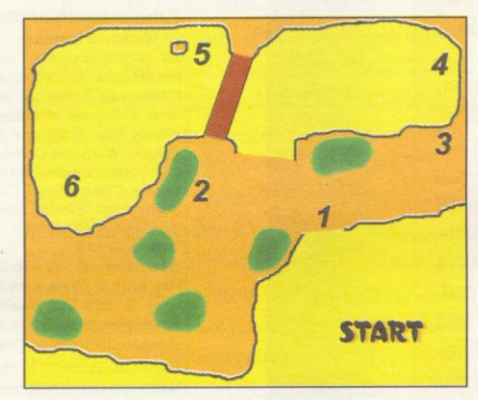
Um Eure Basis besser zu verteidigen, schlagt Profit aus den zahlreichen Verengungen bzw. Brücken. Ab lokalem Technologie-Level 3 könnte Eure Front, die gegen den feindlichen Ansturm bestehen will, beispielsweise folgendermaßen aussehen:
Die vorderste Wehr bilden zwei bis drei Verteidigungstürme erster Stufe. Die dahinter liegende Schicht sollte sich aus etwa weiteren vier Raketenbatterien zusammensetzen. Die Techniker nehmen eine ringförmige Formation hinter den Türmen ein, um sofortige Reparatur zu gewährleisten. Den letzten Schliff gebt Ihr Eurer undurchdringlichen Stellung mit einigen stark beschädigten Einheiten, die Ihr vor den Wachttürmen als Kanonenfutter postiert und somit Eurer Verteidigung mehr Zeit zur Zielerfassung gebt. Wenn Ihr später in der Lage seid, Kanonentürme zu bauen, dann positioniert diese relativ weit im Lager. Diese Taktik hat sich vor allem in der 10. und 13. Mission als durchschlagende Strategie erwiesen.

Die Überlebenden Mission 01: Die nächste Generation

An den Positionen 1 bis 6 warten die sogenannten Mutanten darauf, daß Ihr sie zerbröselt. Nähert Euch immer in ausreichendem Abstand und laßt den Feind auf Euch zukommen. Einem erfahrenen Strategen entlockt diese einführende Mission höchstens ein müdes Lächeln.
Tip: Folgt einfach der Numerierung auf der Karte – faßt aber davor Eure Einheiten in Fußtruppen bzw. Fahrzeugen zusammen. Dadurch erzielt Ihr den größtmöglichen Effekt und Übung für die weiteren Aufgaben.



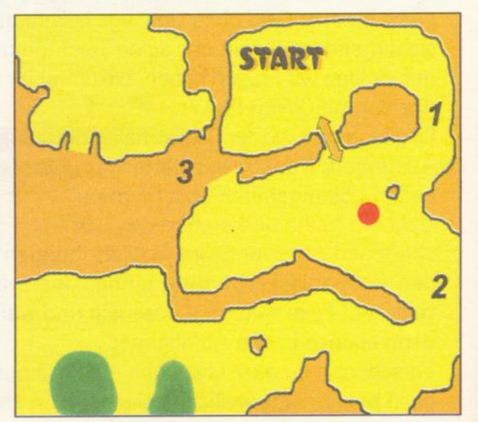
Die Legende für die Seite der Überlebenden: Hier sind alle Symbole und Geländearten in den nachfolgenden Karten erklärt



Hier braucht Ihr nur die Punkte der Reihe nach abzuklappern

Mission 02: Errichten eines Vorpostens

Ihr erhaltet das Kommando über eine armselige Außenstelle mit fahrbarem Ölturm und einigen Fahrzeugen. Baut um den Vorposten drei oder vier Kraftwerke und laßt die Tankwagen über Position 1 zum Bohrturm fahren. Zum Schutz Eurer Bauanlagen stellt Ihr die wenigen Infanteristen an der Förderstelle und den Rest vor der Unterführung auf. Die Mutanten versuchen Euch vor allem von den Punkten 2 und 3 (meist abwechselnd) anzugreifen. Dies stört jedoch nicht weiter, denn im Falle eines Falles erweisen Euch die Tankwagen einen treuen Dienst, indem Ihr damit feindliche Fußtruppen einfach überfahrt. Somit sollten Eure Gebäude die Anstürme ohne Schaden überstehen und die nötigen 5000 Kredits schnell in Euer Geldsäckel wandern.



Haltet die Stellung an der Ölquelle

Mission 03: Widerstand gegen die Räuberbande

Die eben errichtete Basis scheint gesichert zu sein. Nichtsdestotrotz werdet Ihr angegriffen. Immerhin habt Ihr jetzt einen Maschinenschuppen zur Verfügung und zusammen mit den Geländemotorrädern und Allrad-Transportern könnt Ihr nun alles durchlöchern, was sich Euch in den Weg stellt. Zudem verfügt Ihr nun auch über Fußvolk und seid nicht mehr nur auf die bereitgestellten Einheiten angewiesen. Über die Positionen 2 und 3 gelangt Ihr zu den feindlichen Mutanten und macht diese dem Erdboden gleich. Seht Euch jedoch vor, denn Ihr besitzt noch keinerlei Fahrzeuge, mit denen Ihr die feindlichen Truppen überfahren könnt. Die Karte entspricht der aus Mission 02.
Tip: Übernehmt Euch nicht gleich und sichert die Basis immer gut ab, um kein Gebäude zu verlieren – dies geht am einfachsten, schnellsten und billigsten mit den Fußtruppen.

Mission 04: Rettung des Spähers

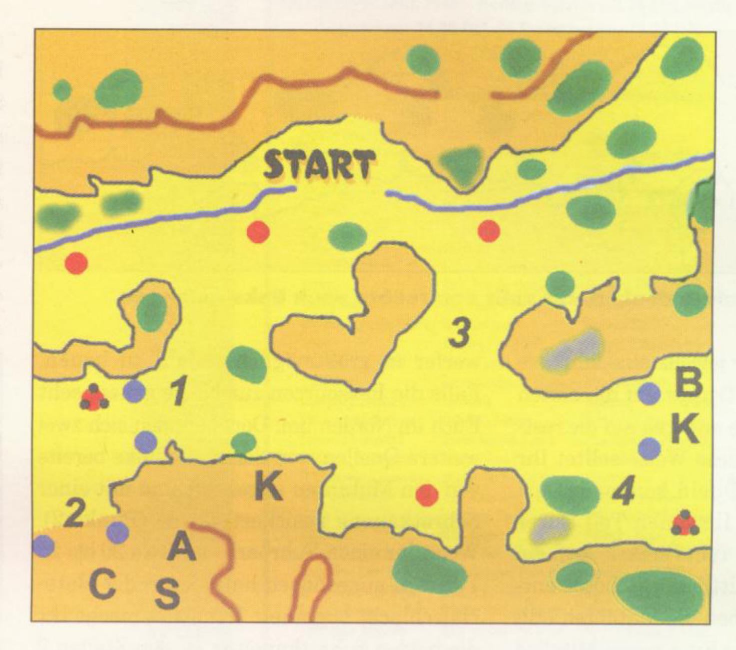
Ihr sollt nun den leicht verwirrten Späher befreien, habt jedoch keine Basis und nur wenige Einheiten. Zum Glück wurde der globale Technologie-Level um eine Stufe erhöht und Euch stehen ab sofort die Geländefahrzeuge bereit, deren liebste Aufgabe es sein wird, sich mit den anrückenden Mutantenhorden zu beschäftigen. Zu Beginn teilt Ihr Eure Einheiten in zwei Gruppen auf: die Geländefahrzeuge und den Rest. Oberste Priorität hat das langsame Vortasten. Erspäht Ihr zweibeinige Mutanten, dann setzt die Geländefahrzeuge darauf an, andernfalls die Fußtruppen bzw. den Rest. Die Positionen 1 bis 6 zeigen Euch die Hauptstandpunkte des Gegners. Wenn Ihr bis zum Späher (Punkt 7) durchgedrungen seid, ist das Primärziel geschafft. Nun begebt Ihr Euch auf den Rückweg (was auch durch den weißen Pfeil angedeutet wird). Auch hierbei ist wieder äußerste Vorsicht geboten, denn die gegnerischen Ungetüme kriechen immer wieder zwischen den Häuserblocks hervor, um Euch an einer erfolgreichen Rückkehr zu hindern. Tip: Auf dem Rückweg könnt Ihr auch versuchen, eine einzelne, schnelle Einheit mit Vollgas zum Ziel zu bringen. Je nach Eurer Manövrierfähigkeit wird dies ebenfalls mit Erfolg gekrönt.



Zum ersten Mal dürft Ihr hier einen Fluß überqueren

Mission 05: Schlagbaum

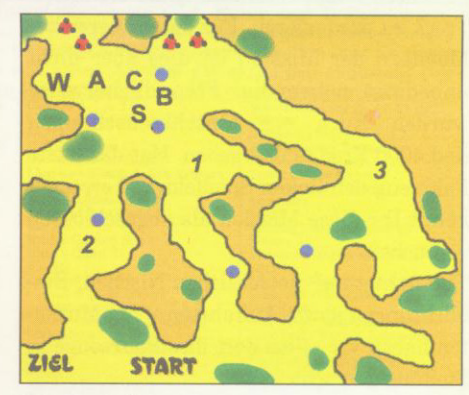
Baut gleich zu Beginn eine kleine Basis am Startpunkt. Unterhalb davon befinden sich drei Ölquellen. Ihr braucht Euch folglich über die finanzielle Lage keine Gedanken zu machen. Stellt eine ausreichende Anzahl an Geländefahrzeugen zusammen (15–20 Stück) und setzt diese Richtung Position 1 in Marsch. Die beiden Wachttürme des Gegners werden beseitigt, selbiges macht Ihr mit den Einrichtungen an Punkt 2. Jetzt steht Ihr mit Euren Einheiten mitten im ersten Mutantenlager. Richtet nun das Feuer zunächst auf die Schmiede, anschließend die Clan- und die Alchemie-Halle. Rechts oberhalb davon steht noch ein Kraftwerk herum, was Ihr ebenfalls vernichtet. Während Ihr Euch hier unten austobt, sollte Euer Maschinenschuppen weiterhin Geländefahrzeuge produzieren. Wenn nur noch Rauchschwaden vom gegnerischen Lager künden, setzt alles Entbehrliche auf Standort 4 an. Mit den neuen Fahrzeugen könnt Ihr an Punkt 3 noch die Skorpione auslöschen. Das Bestien-Gehege und die Bohrtürme der Mutanten sollten nun kein Problem mehr sein.
Tip: Baut immer zuerst ein Kraftwerk und gleichzeitig einen Maschinenschuppen. Die nun verfügbare Reparaturplattform ist hier eher noch Zierde – investiert die Ressourcen lieber in Fahrzeuge. Und vergeßt nicht, Einheiten auf die Ruinen der Mutantengebilde abzustellen, um einen Wiederaufbau der Gebäude zu verhindern.



In der fünften Mission bekommt Ihr es mit gleich zwei Feindlagern zu tun. Mit Hilfe der großzügig bemessenen Ressourcen könnt Ihr gleich eine Menge Jeeps bauen

Mission 06: Einebnung eines Dorfes

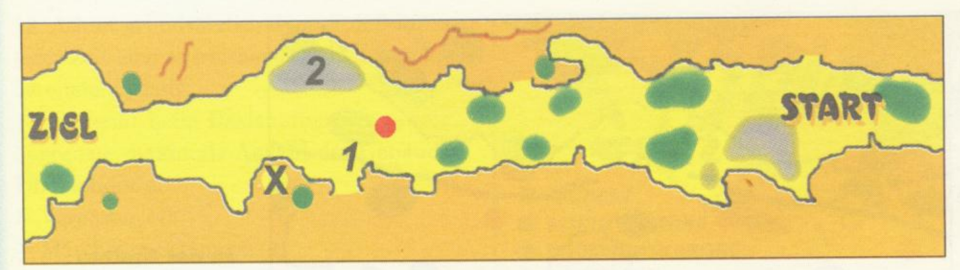
Der globale Technologie-Level wurde erneut um eine Stufe erhöht. Eure Aufgabe besteht darin, ein (fast) verlassenes Lager dem Erdboden gleichzumachen. Formiert Eure Einheiten, zu welcher sich jetzt auch zweibeinige und der ATV-Flammenwerfer hinzugesellen. Schlagt den Weg in Richtung Position 1 ein und zerbröselt dabei den Wachtturm und die wenigen zurückgelassenen Mutanten. Habt Ihr die feindliche Basis erreicht, nehmt Euch – in dieser Reihenfolge – den Ausguck, die Schmiede, das Bestien-Gehege, den weiteren Wachtturm und zuletzt die Clan-Halle vor. Ist dies vollbracht, veranstaltet ein schönes Feuerwerk mit den vier Bohrtürmen der Mutanten. Jetzt beginnt eigentlich schon der Rückzug. Über Position 2 gelangt Ihr (fast) sicher zum Ziel. Vergeßt aber nicht, vorher noch die Werkstatt und die Alchemie-Halle einzustampfen. Ist alles Notwendige vernichtet, erscheint ein weißer Pfeil auf dem Bildschirm. Tip: Meidet Position 3, denn dahinter stehen einige gegnerische Einheiten, die Euch das Fürchten lehren könnten.



An Position 3 wartet auf Unvorsichtige eine böse Überraschung

Mission 07: Konvoi-Eskorte

Ein Konvoi braucht Euren Schutz, um den Weg durch ein enges Tal unbeschadet zu durchfahren. Teilt Eure Einheiten in vier Teile auf, je zwei aus Fahrzeugen bzw. Infan-



Ihr könnt es Euch schon denken, Ihr sollt von rechts nach links gelangen

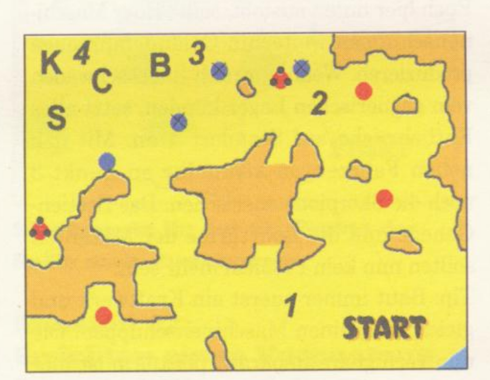
teristen. Nun setzt Ihr jeweils eine fahrbare und eine zweibeinige Truppe auf die ersten drei Tanklaster und die anderen auf die restlichen LKW an. Auf diese Weise solltet Ihr relativ heil bis zum Ölfeld kommen. Dort angekommen schickt Ihr einen Teil Eurer Armee über Position 1 zum Bunker, dem ein etwas überdurchschnittlicher Roboter entsteigt. An Punkt 2 haben die Mutanten etliches Kanonenfutter für Euer neues Mitglied bereitgestellt. Auch der Rest dürfte kein Problem mehr sein, solange Ihr Euch nicht mit der Basis am Ziel aufhaltet, sondern Euer Augenmerk in erster Linie auf den Geleitzug richtet. Werft auch immer mal wieder einen Blick auf das Ende der Tanklaster-Schlange. Die Mutanten werden vor allem versuchen, die letzten Einheiten des Konvois unter Beschuß zu nehmen. Ganz schnelle Spielernaturen können jedoch probieren, sofort zum Ziel durchzubrechen und mittels der bereitgestellten Basis Verstärkung für den LKW-Treck zu produzieren. Für ein erfolgreiches Meistern der Mission ist dies aber nicht unbedingt notwendig. Freundlicherweise wurden Euch ein Maschinenschuppen und 4000 Kredits übergeben. Hat das letzte Fahrzeug den linken Spielfeldrand erreicht, könnt Ihr diese Mission als abgeschlossen verbuchen.

Tip: Achtet auf die seitlichen Nischen, Einbuchtungen sowie Auffahrten – die Mutanten haben vor allem dort ihre Fahrzeuge in Stellung gebracht.

Mission 08: Zurück an den Strand

Nachdem Ihr wie gewohnt Maschinenschuppen und Kraftwerk errichtet habt, baut ein Forschungslabor. Dehnt Euch beim Aufbau Richtung Norden aus und setzt sobald als möglich die Technologie-Level des Vorpostens und des Maschinenschuppens auf Maximum (Stufe 3). Die Mutanten greifen anfangs größtenteils über Position 1 an, solange Ihr deren Bohrturm (Standort 2) in Ruhe laßt. Steht die Verteidigung gen Westen, dann gebt Euren Jungs den Auftrag, Anaconda-Panzer und die ATV-Flammenwerfer in größtmöglicher Zahl zu bauen. Falls die Ressourcen zur Neige gehen, seht Euch im Norden um. Dort befinden sich zwei weitere Quellen, von denen die linke bereits von den Mutanten angezapft und mit einer Schrotkanone gesichert wurde (Punkt 2). Wenn Ihr einen Fuhrpark von etwa 20 bis 25 Panzern ausgehoben habt, kann die Materialschlacht beginnen. Zunächst macht Ihr die beiden Schrotkanonen an den Stellen 2 und 3 nieder und startet die Vernichtung der Mutantenbasis von Position 4 aus. Nachdem der Gegner verzweifelt versucht, immer wieder die Clan-Halle neu zu errichten, wird er sich letztlich geschlagen geben müssen und Euch gehört der Strand.

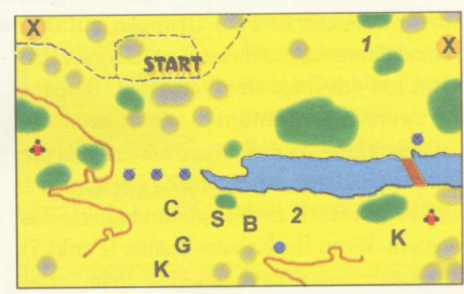
Tip: Ab dieser Mission ist eine extrem gut abgesicherte Basis der Garant für einen Sieg. Sorgt immer für genügend Nachschub an Technikern, denn ohne sie vergehen Eure Gebäude im Nichts. Ebenfalls wichtig wird ab nun der (Aus-)Bau der Reparaturplattform.



Die Mutanten greifen zunächst nur aus dem Südwesten an

Mission 09: Rettet den Kommandeur

Eure Suche beginnt am Fuße des ehemals gewaltigen Chrysler-Buildings und folgt der Spitze in Richtung Nordwesten. Dort findet Ihr einen alten Bunker, aus dem Ihr den spinnenähnlichen Wachdroiden befreit. Bewegt Euch dann nach Osten. Unterwegs solltet Ihr Euch den verlassenen Vorposten (Position 1) zunutze machen, um eine Basis mit Hauptverteidigungslinie Süden zu errichten. Baut unterhalb des Vorpostens den Maschinenschuppen und darunter das Kraftwerk. Zuvor jedoch ist es ratsam, die Schrotkanone zu zermalmen. Sollten die Ressourcen knapp werden – rechts vom Vorposten steht ein zweiter Bunker, der 1000 Credits für Euch bereithält. Öl werdet Ihr nur im Süden finden, diese Quelle wird allerdings schon von den Mutanten genutzt. Mit den Saboteuren infiltriert Ihr dabei zunächst



In der nordwestlichen Ecke der Karte ist ein Bunker mit einem schönen kleinen Präsent

das südöstliche Kraftwerk, was ein paar Credits einbringt. Den Wachdroiden stellt Ihr mit einigen Fußtruppen zur Verteidigung des Lagers ab und positioniert die Panzer rechts von Punkt 2. Mit einer schönen Anzahl davon (die üblichen 20 bis 25) überrollt Ihr nun die Mutantenaußenstelle. Doch nehmt Euch vor den drei Kanonen im Norden in acht. Versucht, Eure Einheiten in der Höhe des Gefängnisses zu halten. Sobald die drei Hauptgebäude der Mutanten vernichtet sind, zerstört Ihr die drei "Schrotverteiler" und erledigt zum Schluß noch die beiden Bohrtürme im Westen und Südosten sowie das südliche Kraftwerk.

Tip: Legt Euer Augenmerk ganz besonders auf den Wachdroiden, denn ohne ihn kann die Verteidigung Eurer Basis sehr unangenehm werden.

Mission 10: Besatzungsmacht

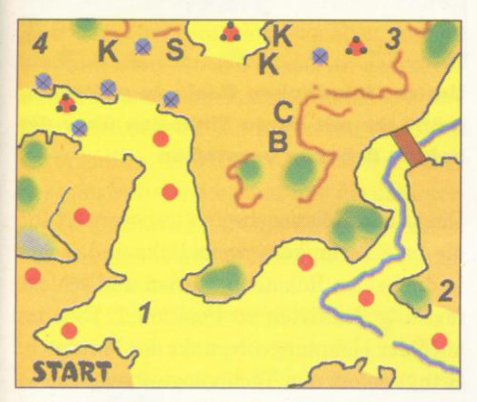
Anfangs befindet Ihr Euch in einer schlechten strategischen Ausgangsposition. Bringt also Euren mobilen Vorposten zu Position 1. Macht Euch so bald wie möglich die sich links in der Mulde befindende Ölquelle zunutze und verseht Eure entstehende Basis mit großzügigen Verteidigungsanlagen. Das ist leichter gesagt als getan, denn das Geld wird schnell knapp. Beutet deshalb die rechten drei Ölquellen (Nähe von Standort 2) aus. Baut Eure Verteidigung wie anfangs beschrieben auf.

Um zu verhindern, daß Ihr völlig überrannt werdet, müßt Ihr die gegnerischen Versor-

gungslinien durchtrennen. Stellt daher etwa 20 Saboteure her und schickt sie zu Punkt 2. Beim nächsten Angriff beordert sie nach Norden und dann nach rechts zu Stelle 3. Drei Eurer Mannen dringen nun in den Bohrturm ein und jeweils drei weitere in die beiden nördlichen Kraftwerke. Haltet Euch dabei an den oberen Spielfeldrand, denn ansonsten sind Eure Soldaten bald tot. Die restlichen Saboteure infiltrieren nun das Bestiengehege und die Clanhalle, wobei letztere absolute Priorität hat. Die Mutanten werden jetzt zwar binnen kürzester Zeit beide Gebäude wieder errichten, Ihr jedoch könnt bis dahin mit dem verdienten Geld Eure Stellung ausbauen. Diesen Vorgang wiederholt Ihr immer wieder, wobei Ihr feststellen werdet, daß die Mutanten Euch allmählich auf die Schliche kommen. Führt daher Scheinangriffe durch und errichtet "Dummy"-Ziele wie Bohrtürme. Sobald Ihr genügend Artillerie zur Verfügung habt und der nächste Angriff der Mutanten vorbei ist, marschiert Ihr gleichzeitig mit den Panzern vom Süden und den Sabteuren aus dem Osten her in das feindliche Lager ein. Haltet Euch dabei von Position 4 fern, um unnötige Verluste zu vermeiden.

Tip: Schickt Eure fahrbaren Fördertürme erst zu den beiden Quellen auf der Anhöhe links, wenn es nicht mehr anders geht.

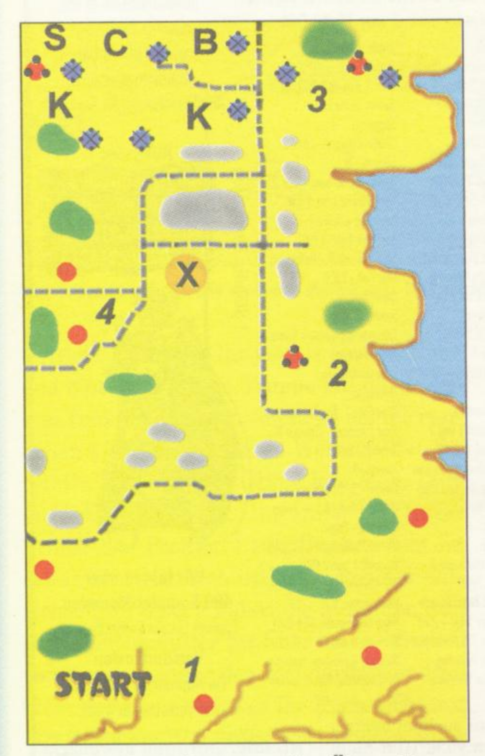
Ihr könnt versuchen, Eure Basis an der Position 2 zu errichten und Eure Scheinziele links davon aufzubauen. Dieser Plan geht ebenfalls auf, allerdings wird es schwerer, da die Mutanten Euch ziemlich schnell von Nordosten und Westen her angreifen.



Der Schlüssel zum Erfolg ist, die Mutanten von ihrer Versorgung abzuschneiden und dann zu vernichten

Mission 11: Freiheitskampf

Ihr startet diesmal ziemlich südwestlich. Errichtet die Basis etwas nördlich der rechten Ölquelle (Position 1), schnappt Euch sofort mindestens ein Geländemotorrad und brecht



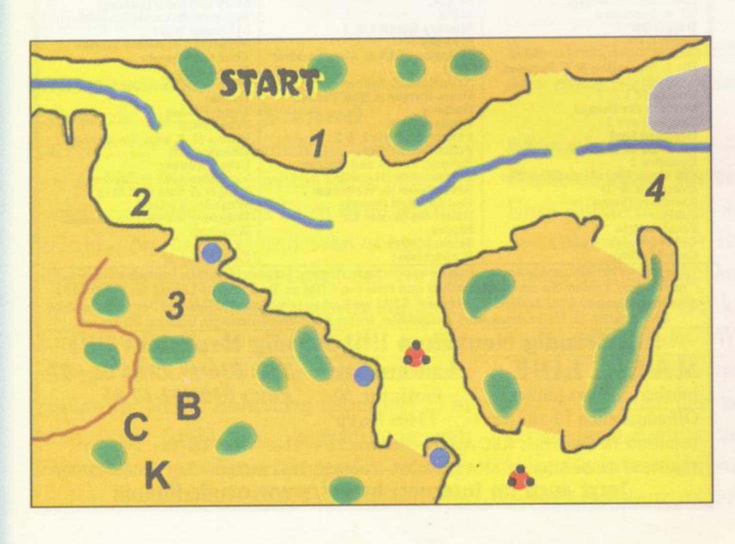
Nehmt dem Gegner die Ölquelle an Punkt 2 ab, um ihn seiner Ressourcen zu berauben

zum nördlich gelegenen Bunker auf. Erreicht Ihr ihn vor den Mutanten, gesellt sich der sogenannte "PlamaPanzer" zu Euren Truppen. Im Gegensatz zu den bis jetzt gefundenen Überraschungen übersteigt diese Vernichtungsmaschinerie alles dagewesene. Da Ihr die enorme Feuerkraft sehr bald zu schätzen lernen werdet, gilt es, sie auch gut zu schützen. Das globale Technologieforschungsteam hat ebenfalls wieder ganze Arbeit geleistet und Ihr seit nun in der Lage, die Batterienboote anzufertigen. Schafft Euch eine gute Verteidigung für die Basis an und unternehmt ab und zu einen "Ausflug" zum Bohrturm der Mutanten an Stelle 2. Den Mutanten fehlt nun einer ihrer drei Bohrtürme und ihnen entgehen somit schon einmal einige Ressourcen. Wenn Ihr Eurer Basis jetzt einen angemessenen Schutz verschafft habt, solltet Ihr es nicht unversucht lassen, Euch auch die zweite Ölquelle der Mutanten (Punkt 3) einzuverleiben. Hütet Euch aber davor, den PlamaPanzer für diese Aktion zu verwenden, denn diesen braucht Ihr später zum Sturm auf das eigentliche Lager. Sucht Euch einen günstigen Zeitpunkt aus und errichtet an Ort 4 zwei Fördertürme. Dieses Vorhaben wird den Mutanten gehörig gegen den Strich gehen und während sie beginnen, die Türme zu vernichten, marschiert Ihr mit Eurer Division an Position 3 in die gegnerische Hochburg ein. Nachdem die Türme der Vergangenheit angehören, zertrümmern Eure Einheiten die drei Hauptgebäude und anschließend – wenn möglich – den Rest. Während des Gemetzels solltet Ihr versuchen eine "Abschirmung" mit Hilfe der Fußtruppen aufzubauen, damit die Mutanten Eure starken Panzereinheiten nicht gleich unter Beschuß nehmen. Die wenigen Truppen der Mutanten, die diesen Ansturm überleben, dürften nun keine große Gefahr mehr sein.

Mission 12: Chirurgischer Schlag

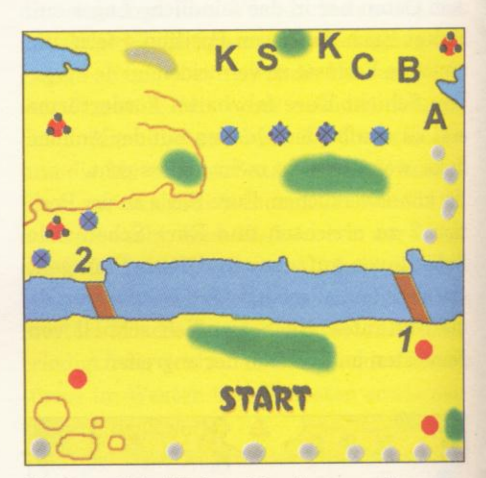
Hier sollt Ihr nun das Mutantenoberhaupt eliminieren. Dafür erhaltet Ihr den grandiosen Heckenschützen. Zusammen mit einigen RPG-Werfern tastet Ihr Euch (ganz) langsam zur Clan-Halle vor. Oberste Regel: Haltet genügend Abstand zum Feind, da die Reichweite der Heckenschützen die der Mutanten übertrifft. Bewegt Euch immer im Bereich der Felskante (Position 1) und zerstört den im Tal befindlichen Monstertruck. Dringt nun weiter nach links oben vor und wartet, bis Ihr die feindlichen Fußtruppen vernichten könnt. Der Skorpion an Punkt 2 sollte ebenfalls keinerlei Schwierigkeiten bereiten, ebenso wie der Wachtturm. Habt Ihr diesen passiert, lockt einen Mutanten nach dem anderen an Stelle 3 hervor, eliminiert den Monstertruck und schleicht Euch durch die kleine Waldschneise zur Clanhalle vor. Es stellen sich Euch nur einige wenige Fußtruppen entgegen, und auch vom Bestien-Gehege sollte keinerlei Gefahr ausgehen, weshalb Ihr Euer gesamtes Feuer auf die Brutstätte des Bösen richtet. Nach gelungener Verwüstung haben wir unser Primärziel erreicht und blasen dem Mutantenoberhaupt die Lichter aus.

Tip: Eure im Osten befindliche Einheit (Position 4) könnt Ihr völlig unbeachtet lassen, sofern Ihr nach der beschriebenen Taktik vorgeht. Euer Elitetrupp erreicht ziemlich schnell den Veteranenstatus, das heißt, wenn Ihr verwundet seid, legt eine kurze Pause ein, denn die Mutanten werden Euch bei dieser Art des Vorgehens unbehelligt lassen.



Der Mutantenchef steckt in der Clanhalle, wo Ihr ihn mit dem Heckenschützen erledigt

Mission 13: Brückenverteidigung



Um zur feindlichen Basis zu gelangen, müßt Ihr mit Euren Einheiten über die beiden Brücken vorstoßen

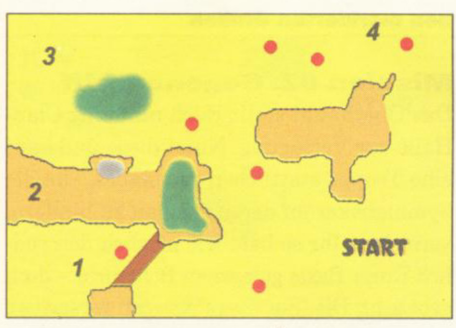
Direkt nach Missionsbeginn transportiert Ihr die zwei Techniker jeweils links und rechts in die beiden Raketenbatterien und schickt fast alle Einheiten zu Position 1. Dies ist auch der Hauptangriffspunkt der Mutanten. Bringt sofort den Technologie-Level Eures Maschinenschuppens zumindest auf den vierten Status und produziert die Batterienboote. Diese sind zwar extrem teuer, aber an den Brücken unentbehrlich. Seht Euch jedoch vor, denn ab und zu greifen die Mutanten auch mal von links Eure Basis an. Wenn Ihr nun die ersten Angriffswellen überstanden habt, sichert Ihr Euch nochmals und beginnt Euren Angriff auf die feindliche Bastion. Hierzu entsendet Ihr einige

"unwichtige" Panzer zu Punkt 2 und lenkt die Mutanten durch die Vernichtung der Förderstelle von Euch ab. Währenddessen stoßen die Batterienboote und Anaconda-Panzer zusammen mit den Saboteuren über die rechte Brücke nach Norden vor. Haltet Euch dabei soweit östlich wie möglich, um den Feuersalven der Abwehrtürme zu entgehen – besonders mit den Saboteuren. Nachdem die Schrotkanone zermalmt wurde, lenkt Ihr die restlichen Mutanten mit Hilfe der fahrenden Einheiten ab und infiltriert mit mindestens 15 Saboteuren die drei Hauptbauten. Zum Schutz der eigenen Einheiten solltet Ihr Euch das Gebiet östlich hinter dem Bestien-Gehege zunutze machen, um das Vorhaben auch erfolgreich abzuschließen.

Tip: Der Automatikkanonenpanzer, der nun auch gebaut werden kann, ist für diese Mission nicht zu empfehlen, da die Kosten im Vergleich zur Wirkung der Batterienboote viel zu hoch sind.

Mission 14: Zusammenrottung und Rückzug

In diesem Auftrag gilt es, Eure Stellung gegen die ständig vorgetragenen Attacken zu verteidigen. Hauptangriffspunkte sind die Positionen 1 bis 4. Der Gegner benutzt diese fast immer in einem bestimmten Schema, Ihr könnt Euch also darauf einstellen, wann Ihr Euch an welcher Stelle verteidigen müßt. Diese Mission schafft Ihr am besten mit einer Kombination aus Anaconda-Panzern, Batterienbooten, RPG-Werfern und Heckenschützen. Um an das erforderliche Geld zu gelangen, sind genügend Ölquellen vorhanden und somit auch Punkte, an denen Ihr den Feind aufhalten könnt. Positioniert Eure Batterienboote an den Lagerrand und stellt davor entbehrliche Einheiten, damit der Gegner zum Stillstand kommt und die dahinterliegenden Batterienboote ihr Ziel erfassen können. Das A und O bilden wieder einmal

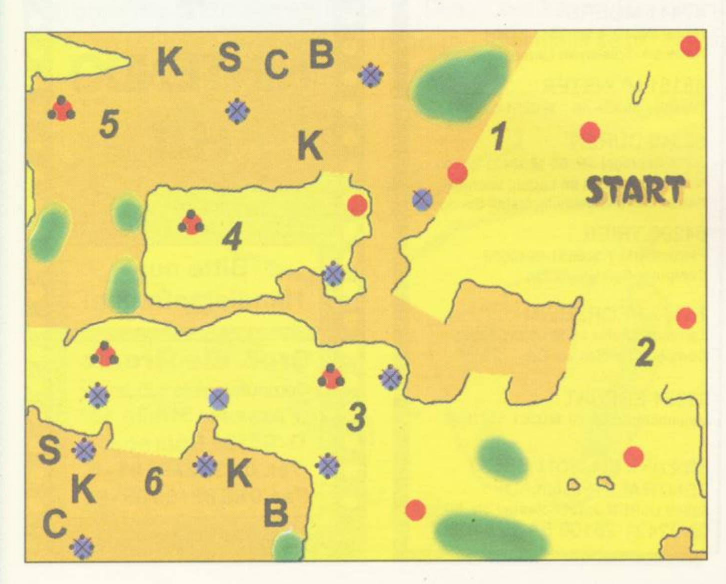


Dank der zahlreichen Ölquellen könnt Ihr die materielle Überlegenheit der Mutanten ausgleichen



die Techniker. Scheut Euch nicht, einen großen Vorrat davon anzulegen und produziert nebenher Soldaten ebenfalls in großer Zahl. Dieser Level gehört zu denen, die man alleine durch eine riesige Anzahl an Fußtruppen gewinnen kann. Wenn Ihr Euch jedoch für diese Art der Kampfstrategie entscheidet, ist es sehr anzuraten, mindestens noch einen zweiten Vorposten zu errichten. Tip: Haltet Euch mit der Errichtung der Kanonentürme zurück, denn für die nötigen 2500 Credits könnt Ihr jede Menge Heckenschützen bauen.
Wenn die Angriffe übermächtig werden, entsendet einige Lockvögel in verschiedene Richtungen, um die Mutanten zu verwirren.

Mission 15: Belagert
An der friedlichen Besiedlung der Oberwelt hindern Euch jetzt noch zwei gegnerische Basen. Errichtet im gewohnten Stil ein solides Lager, wobei die Mutanten Euch anfangs hauptsächlich über die Position 1 zu eliminieren versuchen. Die Ölquellen bei Punkt 2 solltet Ihr zu Beginn meiden, denn sie locken unerwünschten Besuch von Süden her an. Habt Ihr nun genügend Kriegsmaterial hergestellt – etwa 15 Batterienboote, einige Anaconda-Panzer und Fußtruppen – startet Ihr einen Scheinangriff auf die Ölquelle an Ort 3 und vernichtet diese ohne Rücksicht auf die eigenen Einheiten. Die Feinde werden daraufhin zur Gegenmaßnahme ausrücken, und zur gleichen Zeit marschiert Ihr via Punkt 1 zum nördlichen Lager, um es dem Erdboden gleich zu machen. Je nachdem, wie effektiv Ihr wirtschaftet, könnt Ihr versuchen, die Hauptgebäude mit den Saboteuren zu stürmen und beschäftigt den Gegner dabei zur Ablenkung wieder mit den restlichen Elite-Einheiten. Da die Mutanten noch über eine südliche Basis verfügen, müßt Ihr sie daran hindern, die eben vernichtete wieder zu errichten. Positioniert wie gewohnt eigene Truppen auf die zerstörten Stellen und versucht alles, diese auch zu halten. Die nächsten Ziele sind die beiden Ölquellen am Standort 4 und 5. Wenn diese Operation erfolgreich verlaufen ist, habt Ihr den Sieg fast schon in der Tasche. Vermeidet es um jeden Preis, den Mutanten durch Fördertürme oder ähnliches wieder Grund zu einem Angriff von Westen her zu geben. Eliminiert lediglich die anrollenden Bohrtürme. Da jetzt das Verhältnis bezüglich der Ressourcen eindeutig auf Eurer Seite liegt, könnt Ihr eine vergleichsweise gewaltige Armee zusammenstellen. Für die mächtige Schlußoffensive nehmt Ihr das Mutantenlager in die Zange. Über die Punkte 3 und 5 laßt Ihr die Burschen erstmal in Panik geraten und vernichtet das letzte Hindernis mit einem gewaltigen Paukenschlag an Position 6.
Tip: Die letzte und interessanteste Waffe, den Luftangriff, solltet Ihr hauptsächlich auf Einheiten des Gegners anwenden, da sie gegen Gebäude der Mutanten wenig effektiv sind. Lediglich die Bohrtürme sind einen Versuch wert, sofern in der Nähe Eure Einheiten zur Zerstörung der restlichen feindlichen Installationen bereitstehen.

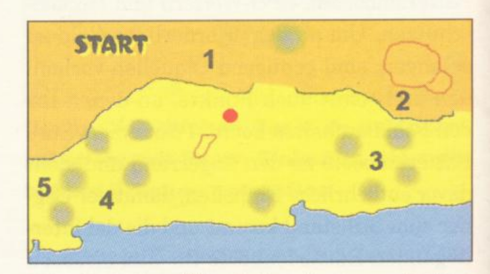


Vom Sieg trennen Euch einzig und allein noch die beiden Basen im Westen



Erklärungen zu den Karten für die Mutanten-Seite

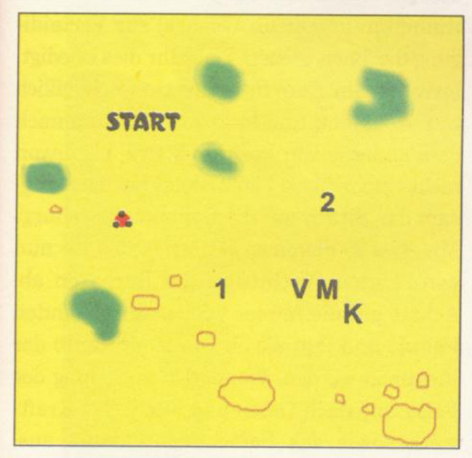
Die Mutanten
Mission 01: Die Rückkehr der Schnecken
Bewaffnet mit einigen Wolfsbestien und Berserkern zieht Ihr nun aus, um Euch im ersten großen Feldzug gegen die Barbaren zu behaupten. Formiert zwei Gruppen, jeweils die Wolfsbestien, die den Gegner anlocken und dahinter die mutierten "Robin Hoods". Folgt den Positionen 1 bis 5 auf der Karte und stampft die Symmetriker zurück in den Boden, dem sie entstammen.
Tip: Geht bei Eurem Vernichtungszug langsam vor, um möglichst wenig Einheiten in Gefahr zu bringen.



Wie bei den Überlebenden vernichtet Ihr hier alle feindlichen Einheiten an den markierten Stellen

Mission 02: Gegenangriff
Das Oberhaupt stellt Euch nun eine Clan-Halle zur Verfügung. Nutzt diese und baut eine Truppe stattlichen Ausmaßes. Um die Symmetriker an deren Ausbau zu hindern, vernichtet Ihr so bald wie möglich den südlich Eurer Basis gelegenen Bohrturm – doch gebt acht: Die "Survivors" werden versuchen, Euren Standort dem Erdboden gleich zu machen. Haltet deshalb immer einige Einheiten zur Verteidigung zurück. Ist die

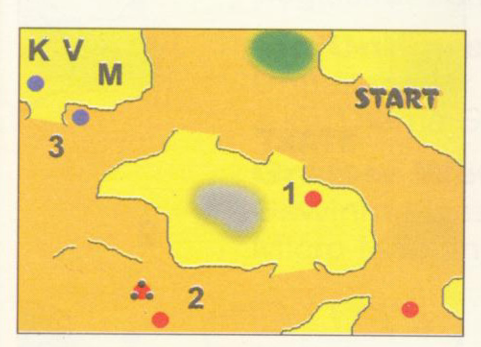
Bohrstelle zerstört, startet Ihr mit dem Angriff auf das feindliche Lager. Splittet Eure Infanterie auf und rückt über die Positionen 1 und 2 auf die Basis zu.
Tip: Nehmt Euch im feindlichen Lager zunächst den Maschinenschuppen vor und anschließend den Vorposten. Erweckt anfangs auch noch ein bis zwei Techniker, falls die Symmetriker doch durchkommen sollten.



Sobald der Bohrturm vernichtet ist, könnt Ihr Euch um die Hauptgebäude des Gegners kümmern

Mission 03: Sprudelndes Öl

Dank der flinken Mechaniker seid Ihr nun auch in der Lage das Öl zu nutzen. Baut zunächst ein Kraftwerk und schickt den fahrbaren Förderturm zu der Quelle an Punkt 1. Die verfügbaren Gebäude wie das Bestien-Gehege oder die Schmiede könnt Ihr zwar schon errichten, doch dies ist erst beim Sturm auf das gegnerische Lager von Nutzen. Die Anschaffungskosten der jeweiligen Einheiten wie z.B. die Skorpione, sind relativ hoch, stellt Euch deshalb eine große Infanterie zusammen. Mit dieser marschiert Ihr zur Symmetriker-Quelle an Position 2. Vergeßt jedoch nicht, Eure Basis zu sichern, da die Barbaren von Zeit zu Zeit Übergriffe planen. Zerstört nun den Förderturm und zieht weiter nach Norden. An Stelle Nr. 3 solltet Ihr



Bei diesem Auftrag könnt Ihr zum ersten Mal selbst Öl fördern

alle Einheiten auf den Wachtturm des Gegners konzentrieren, dann kümmert Euch um den Rest der Basis.

Tip: Achtet auf den zweiten Verteidigungsturm links im Tal. Wenn Ihr genügend Ressourcen zur Verfügung habt, könnt Ihr noch zur Verstärkung einige Bestien und Motorräder entsenden. Somit steigert Ihr Eure Feuerkraft und gebt den Fußtruppen Rückendeckung.

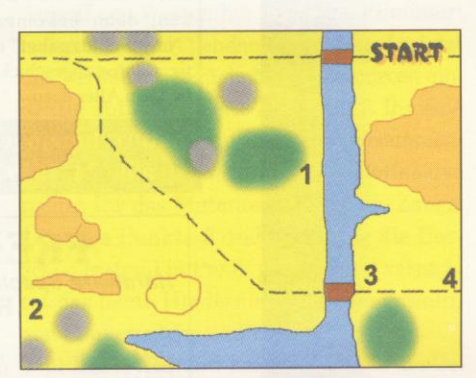
Mission 04: Überfallt die Festung!

Es gilt, mindestens zwei Tankwagen aus der Hand der Symmetriker zu befreien. Mit einigen Einheiten und dem neuen Monster-Truck ausgestattet, beginnt Ihr dieses Vorhaben. Teilt Eure Armee nach dem bewährten Prinzip auf und startet Richtung Osten. Überquert nun die Senke und zerlegt den Ölförderer bei Punkt 5. Dies wird die Technokraten aufschrecken. Einige schnelle Einheiten von Euch visieren derweil die Position 8 an. Liegen die Laster in Eurem Sichtbereich, verschwindet mit allem, was Ihr habt, zu Punkt 6. Dort versucht, die Barbaren durch den massiven Beschuß dieser Außenstelle abzulenken, während Ihr die Tankwagen zum START-Punkt zurückgeleitet (via Ort 5).

Tip: Macht Euch die ebenfalls neuen Flammenwerfer (Pyromanen) zum Vorteil. Sie lassen von feindlichen Gebäuden sehr schnell nur noch ein kleines Häufchen Asche zurück. Paßt allerdings auf die Tankwagen der Überlebenden auf, bevor sie Eure Soldaten überrollen. Die Positionen 1,2,3,4 und 7 zeigen Euch Standorte, an welchen sich Symmetrikertrupps verschanzt haben.

Mission 05: Hinterhalt

Während das Oberhaupt weiter betet, müßt Ihr die Symmetriker daran hindern, Bran Briten zu erobern. Um die Brücken vor den Überlebenden zu sichern, gilt es schnell zu handeln. Brecht mit Euren Einheiten zu Position 1 auf und schickt von dort aus die Motorräder zu Punkt 2. Während die Moped-Jungs die Barbaren ablenken, bleibt Euch ein wenig mehr Zeit, unbeschadet die südliche Brücke zu erreichen und diese zu sichern (Stelle 3). Dazu postiert Ihr die Infanterie vor die Brücke und die Monster-Trucks dahinter, während die Skorpione aus deren Schutz heraus die Feinde aufs Korn nehmen. Ankommende Truppen der Symmetriker vernichtet Ihr, und mit den an Punkt 4 von Zeit zu Zeit eintreffenden Verstärkungen dürfte ein Erfolg nicht ausbleiben.

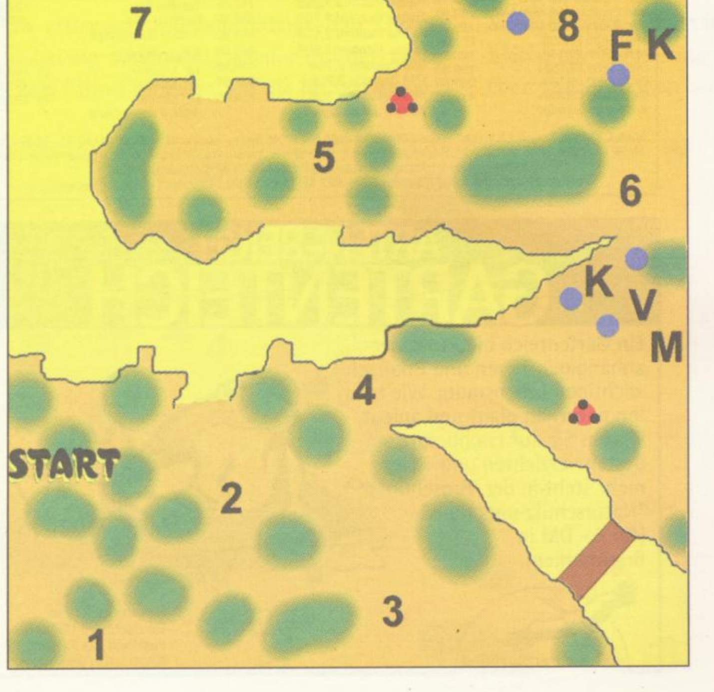


Die Brücke ist die strategisch wichtigste Position

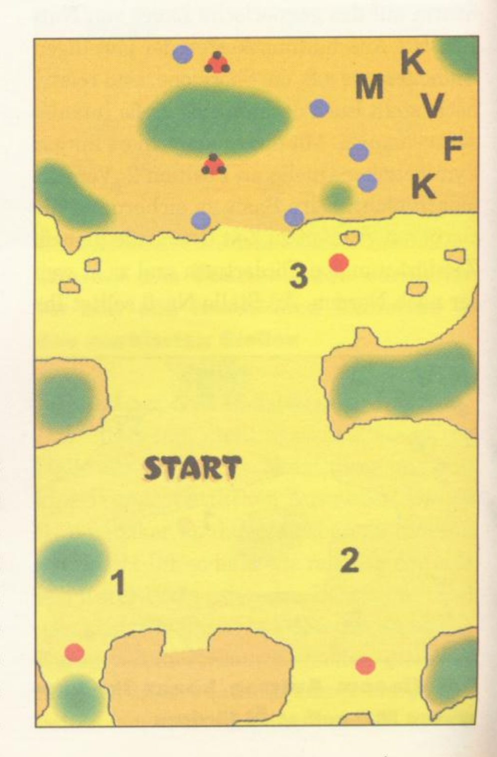
Mission 06: Belagerungszustand

Mit einer fast fertigen Festung startet Ihr diese Mission. Im Süden befinden sich zwei bereits angezapfte Ölquellen. Doch der Feind ist nicht weit; an den Positionen 1 und 2 eliminiert Ihr die gegnerischen Einheiten. Doch hütet Euch vor zu großer Hast. Während Ihr die Clan-Halle um eine Technologie-Stufe verbessert, sollten die Angriffe auf die südlichen Einheiten immer im Wechsel zur Verteidigung der Basis stehen. Habt Ihr dies erledigt, investiert Ihr Eure Ressourcen ausschließlich in Pyromanen und lockt einen Trupp nach dem anderen von Position 3 weg, bis davon nichts mehr übrig bleibt. Jetzt beginnt langsam der Sturm auf die Symmetriker-Burg. Mit etwa 20 Flammenwerfern fackelt Ihr nun den rechten Wachtturm der Barbaren ab. Achtet auf die immer wieder anrückenden Feinde und laßt sie ebenfalls ein Raub der Flammen werden. Wandert nun entlang der Felskante nach Osten und löscht das Kraftwerk sowie das Forschungszentrum aus. Nachdem wieder Nachschub an Pyromanen aus Eurer Basis angerückt ist, zerstört Ihr zunächst den Maschinenschuppen und dann den Vorposten. Ihr werdet öfter frische Truppen benötigen, aber die Clan-Halle produziert genug für die entgültige Vertreibung aus diesem Gebiet. Liegt der östliche Teil in Asche, dirigiert Ihr alles nach Westen und laßt Eure Pyromanen dort ihr Unwesen treiben.

Tip: Richtet das Feuer Eures Fußvolkes immer zuerst auf die ATV-Flammenwerfer und deren Gesinnungsgenossen, da diese den

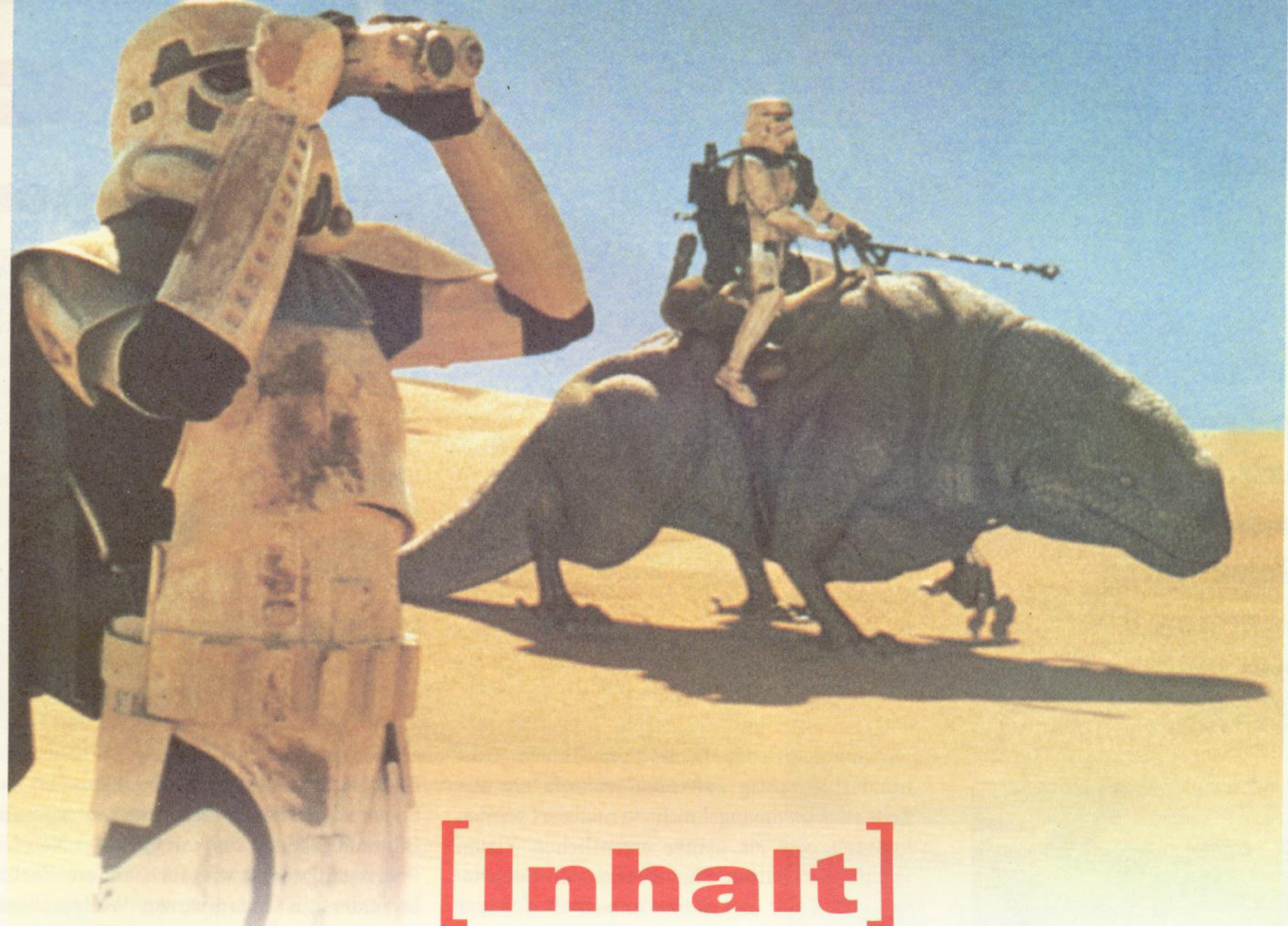


Ein Ablenkungsmanöver ist bei der vierten Mission vonnöten. Außerdem stehen Euch hier nun die Pyromanen zur Verfügung.



Anfangs liegt eine große, freie Fläche vor Euch, die Ihr vorsichtig überquert. An deren östlichem Rand liegt die gegnerische Basis.

STAR WARS SPECIAL



[Inhalt]

Die *STAR WARS Trilogy Special Edition*
Alle drei Filme der *Special Edition* unter der Lupe – was hat sich geändert, was ist geblieben? **78**

***Krieg der Sterne* im Internet**
Die interessantesten Seiten im WWW rund um Luke, Darth Vader und die Macht **86**

Wie alles begann
Die Karriere des George Lucas – vom jungen Regisseur zum Besitzer eines Firmen-Imperiums **94**

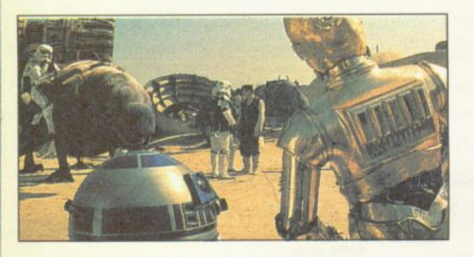
Ein Universum voller Merchandising
Umfassender Überblick über die Lizenz-Produkte zum Thema *STAR WARS* **100**

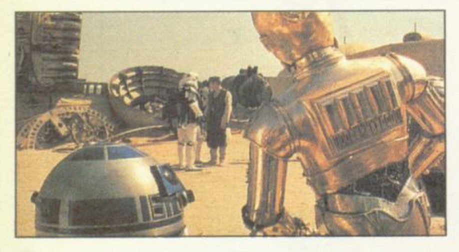
Großer Wettbewerb
Gewinnt eines von 140 Modellen der Micro Machines *STAR WARS* Action Fleet **101**

Die STAR WARS Trilogy Special Edition

Die wichtigsten Änderungen

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch eine ausführliche Zusammenfassung über die neuen Szenen





Aus alt macht neu – deutlich zu erkennen ist auch die verbesserte Bildqualität (Oben)

Als George Lucas vor über zwanzig Jahren den ersten Teil der *STAR WARS*-Trilogie schuf, definierte er mit ihm das Genre des Science Fiction-Films neu und setzte Maßstäbe, die die gesamte Kino-Industrie bis heute geprägt und beeinflußt haben.

Kein Film zuvor hatte dem Publikum je technische Effekte auf so hohem Niveau geboten – vielen Zuschauern verschlug es ob der gezeigten Bilder schier den Atem – und es gibt einige, die der Meinung sind, daß diese Qualität bis heute nie wieder erreicht wurde.

Doch trotz des grandiosen Erfolges sowohl beim Publikum als auch bei Kritikern ergaben sich bei allen drei Filmen, insbesondere aber beim ersten, einige Szenen und Sequenzen, mit denen der Perfektionist George Lucas im nachhinein nicht hundertprozentig zufrieden war, da sie aus Zeit- oder Geldmangel nicht so realisiert werden konnten, wie sie seiner eigentlichen Vision entsprochen hätten. Zum zwanzigsten Geburtstag von *Krieg der Sterne* entschloß sich der Regisseur daher zu einer überarbeiteten Version seines Meisterwerkes, die in diesen Tagen als *STAR WARS Triology Special Edition* in unsere Kinos kommt.

Sterne in digitalem Glanz

Von allen drei Filmen wurden am ersten Teil *Krieg der Sterne (STAR WARS: A New Hope)* die meisten kosmetischen Operationen vorgenommen und insgesamt mehr als viereinhalb Minuten neues Filmmaterial eingefügt.

Die erste Veränderung, die einem beim Betrachten der *Special Edition* wahrscheinlich sofort ins Auge (und Ohr) fallen wird, ist die stark verbesserte Bild- und Tonqualität. Das gesamte Originalbildmaterial wurde in einem äußerst aufwendigen Verfahren gewaschen und gesäubert, die optischen Effekte überarbeitet und die Überblendungen zwischen verschiedenen Szenen verbessert. Das Ergebnis ist ein völlig neues Bilderlerbnis: gestochen scharf und klar, und sehr viel brillanter als das Original.

Ebenso wie die Optik, wurde auch der Sound komplett runderneuert und in THX-Qualität remastered, so daß *STAR WARS* zum ersten Mal in digitalem Sound im Kino zu hören ist.

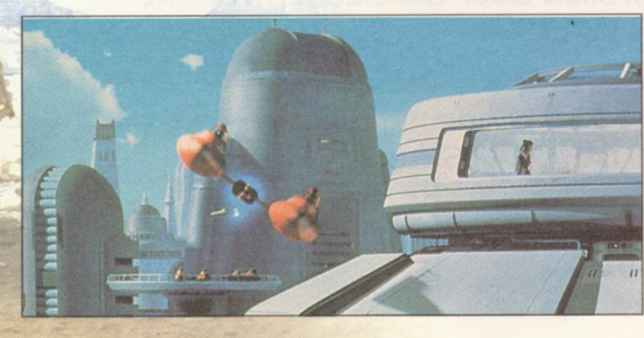
Viel Liebe zum Detail

Gleich in der Eröffnungsszene des „neuen" *Krieg der Sterne* erwarten das Publikum viele kleine Neuerungen, die zum größten Teil wahrscheinlich nur Leuten auffallen werden, die den Film bereits mehr als zehnmal gesehen haben. So wurde die Farbe des Planeten am unteren Bildrand geändert und mit einer Art Nebeleffekt überzogen, genau wie auch andere Farbtöne, besonders in den diversen Weltraumszenen nachcoloriert wurden, um sie brillanter erscheinen zu lassen. Wenn sich dann die beiden Raumschiffe ins Bild schieben, kann man an den Aufbauten der Unterseite des Sternzerstörers wesentlich mehr Details als ursprünglich ausmachen, und sobald das Bild zur Vorderansicht wechselt, wird deutlich, daß auch die Perspektive zwischen den beiden Raumschiffen und dem Mond verändert wurde und dadurch nun viel realistischer wirkt.

Spuren im Sand

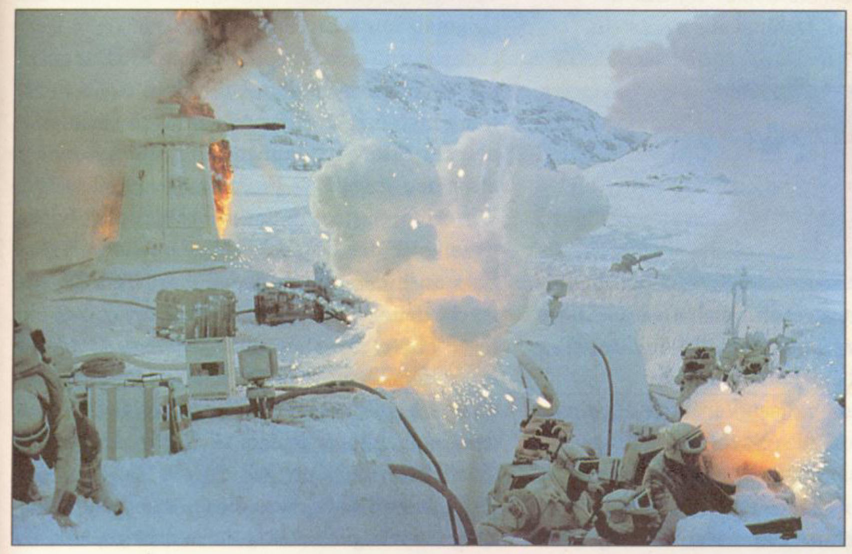
Die nächste Szene, die für die *STAR WARS Trilogy Special Edition* erweitert wurde, spielt in der Jundland-Wüste von Tatooine. Nachdem die beiden Droiden R2-D2 und C-3PO mit einer Rettungskapsel notgelandet sind, heften sich imperiale Sturmtruppen an ihre Fersen. Zu ihrer Fortbewegung verwenden sie unter anderem eine riesige, dinosaurierähnliche Kreatur als Reittier. Im Originalstreifen ist dieser sogenannte Dewback jedoch nur für den Bruchteil einer Sekunde zu sehen und stellt nicht viel mehr dar, als ein unbewegtes Hintergrundelement, das sich am Horizont abzeichnet.

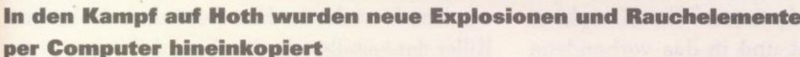




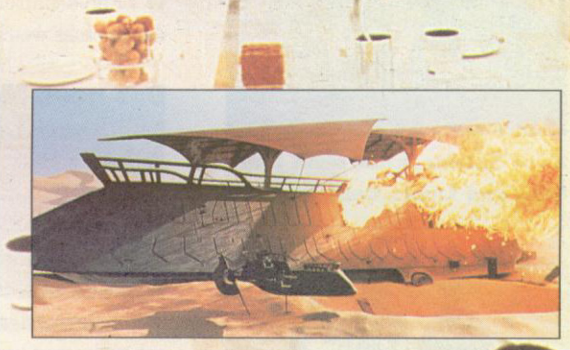
Auch die Wolkenstadt in der *Special Edition* wurde kosmetischen Operationen unterzogen

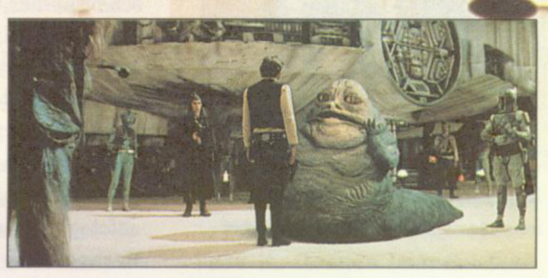
WARS
ial Edition
und Neuerungen im Überblick

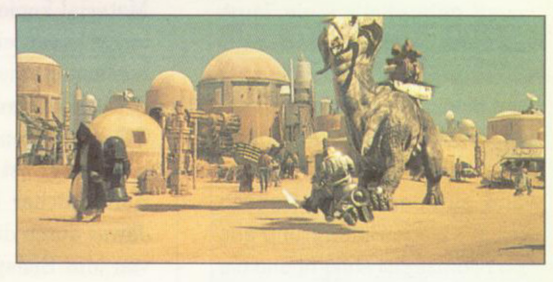




In den Kampf auf Hoth wurden neue Explosionen und Rauchelemente per Computer hineinkopiert







Einige neue oder überarbeitete Szenen aus der *Special Edition*

In der *Special Edition* gibt es gleich mehrere Dewbacks zu bestaunen, die aufwendig animiert durch den Wüstensand stapfen. Für diese neue Szene wurde 1995 zunächst ein ganzes Kamerateam buchstäblich in die Wüste geschickt (in die Yuma-Wüste in Arizona, um genau zu sein), um neue Landschaftsaufnahmen für die Hintergründe zu machen. Damit es später im Film keinen Bruch zwischen den alten und den nachträglich eingefügten Szenen gibt, wurde peinlichst genau darauf geachtet, daß dieselben Linsen und Kameraeinstellungen Verwendung fanden wie vor beinahe 20 Jahren. Danach wurden die neuen Aufnahmen von George Lucas' hauseigener Effektfirma Industrial Light & Magic (ILM) in Silicon Graphics Computer eingescannt und mit den Programmen Alias/Wavefront's Alias Studio Software nachbearbeitet. Zu guter letzt wurde die fertige Komposition, eine Mischung aus gerenderten Dewbacks (die sogar Fußspuren im Sand hinterlassen) und eingescanntem Live-Action Filmmaterial, auf 35mm-Film gebannt.

Die Wüste lebt

Auch der Sandcrawler – die rollende Festung der kleinen Jawas – wurde von ILM erneuert. Bestand er im Original noch aus einem ferngesteuerten Modell (für dessen Raupenketten man die Teile von Spielzeugmodellen deutscher Panzer verwendete), so bahnt sich jetzt ein am Computer bearbeiteter Sandcrawler seinen Weg durch die Wüste. Abgesehen von der neuen Optik bewegt sich der Koloß nun auch wesentlich schneller durch den heißen Sand – ob dies allerdings wirklich eine Verbesserung bedeutet, sei einmal dahingestellt.

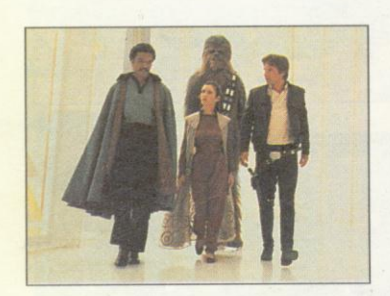
In einer weiteren neuen Wüsteneinstellung kann das Publikum erstmals auch einen kurzen Blick auf die Außenansicht von Obi-Wan Kenobis kleinem Haus werfen, vor dem Lukes Landspeeder geparkt steht.

Der Flug des Landspeeder

Ebenfalls zu den Szenen, die im Computer der Trickschmiede ILM nachgebessert wurden, zählen die, in denen Luke Skywalker in seinem Landspeeder durch die Jundland-Wüste fliegt. Das Originalmodell des Landspeeders besaß natürlich keineswegs die Fähigkeit über dem Boden schweben zu können. Es handelte sich in Wirklichkeit um ein Fahrzeug mit drei Rädern,



Zwei Spieler unter sich: Han Solo und Lando Calrissian



Das Imperium hat die Wolkenstadt auf Bespin besetzt

BLUE-SCREEN TECHNIK

Beim Blue-Screen-Verfahren werden Modelle oder Personen gegen eine blaugefärbte Leinwand aufgenommen. Danach wird der blaue Hintergrund aus dem Bildmaterial entfernt und die Aufzeichnung mit anderen Aufnahmen, zum Beispiel einem Mattehintergrund, kombiniert.

CG / CGI

Abkürzung für Computer Generated bzw. Computer Generated Image. Bei CGIs handelt es sich um Bilder, die komplett am Computer aufgebaut wurden. Dabei kann es sich um Raumschiffe, Landschaften, Kreaturen oder sogar Personen handeln, die zumeist an teuren Silicon Graphics Rechnern modelliert, texturiert und animiert werden.

verdeckt von einer Art Schürze, die im fertigen Filmmaterial nachträglich wegretuschiert wurde. Die hierdurch bedingte Nähe zum Boden sowie die Tatsache, daß der Landspeeder gar nicht flog, sondern vielmehr über den Wüstensand holperte, verminderten die Illusion eines Fluges natürlich gewaltig.

Aus diesem Grund wurde die komplette Szene in den Computer eingescannt, um dort die Flughöhe des Landspeeders ändern zu können, den Schattenwurf realistischer zu gestalten und das gesamte Flugverhalten so anzupassen, daß der Eindruck eines weichen Dahingleitens entsteht.

Das neue Mos Eisley

Laut George Lucas war neben der Szene mit Jabba the Hutt vor allem Mos Eisley der Grund dafür, daß er die *Special Edition* in die Kinos bringen wollte. Glich der Raumhafen im Original noch eher einer Geisterstadt mitten in der Wüste, so ist er in der neuen Version nun endlich so zu bewundern, wie ihn sich George Lucas schon immer vorgestellt hat: als ein Ort voller Leben, Trubel, Handel und Verkehr.

Möglich wurde auch diese Veränderung einzig und allein durch die Nachbearbeitung und Erweiterung des vorhandenen Materials im Computer. Viele Gebäude und Straßenzüge wurden hierfür zunächst als Miniaturen nachgebaut, abfotographiert und dann per Silicon-Graphics-Rechner eingescannt und in das vorhandene Material kopiert, ebenso wie Schauspieler, die zuvor gegen eine **Blue-Screen-Wand** aufgenommen worden waren.

Zusätzlich wurden diese Szenen dann noch durch **CG**-Kreaturen, -Droiden und -Raumschiffe ergänzt. So ist beispielsweise ein riesiger, saurierähnlicher Koloß zu sehen, auf dem zwei Jawas durch die (nun endlich) belebten Straßen von Mos Eisley reiten – und dabei nicht unbeträchtlichen Schaden nehmen, als der Ronto von einem vorbeijagenden Swoop Bike erschreckt wird und sich aufbäumt. Das Computermodell des Ronto ist übrigens eine Abänderung eines Brontosauriers aus dem Film *Jurassic Park*, daher auch der Name, denn Lucas strich einfach das „B“ am Anfang weg.

Einen letzten abschließenden Blick auf das neue Mos Eisley kann man erhaschen, als sich Luke, Han und die anderen gerade auf den Weg nach Alderaan machen wollen und dabei in allerletzter Sekunde einer Einheit Sturmtruppen entgehen, von denen sie an der Startrampe überrascht werden. Erstmals wird dem Publikum an dieser Stelle jetzt eine atemberaubende Einstellung aus der Vogelperspektive gezeigt, in der der Rasende Falke abhebt und in den von Raumschiffen bevölkerten Himmel entschwindet.

Imagewechsel

Bei den Besuchern der Cantina-Bar hat sich insgesamt wenig getan – erstaunlich, wenn man bedenkt, daß die Wesen George Lucas laut eigenem Bekunden nie sonderlich gut gefallen haben. Gerade mal zwei neue Kreaturen wurden hinzugefügt und diese sind selbst für Kenner des Originals nur sehr schwer auszumachen.

Dafür wurde eine andere Szene in der Bar geändert und zwar sehr zum Leidwesen vieler Fans, wenn man den kontrovers geführten Diskussionen im Internet glauben mag, die besonders diese neu eingefügte Einstellung ausgelöst hat. Wir erinnern uns: In der ursprünglichen Szene sitzen sich der Kopfgeldjäger Greedo und Han Solo an einem Tisch gegenüber, und Greedo macht dem Schmuggler gerade klar, daß er ein toter Mann ist. Han zieht jedoch unbemerkt unter dem Tisch seine Pistole aus dem Holster und verhindert mit einem gezielten Schuß, daß der Kopfgeldjäger jemals wieder in den Genuß einer Prämie kommen wird.

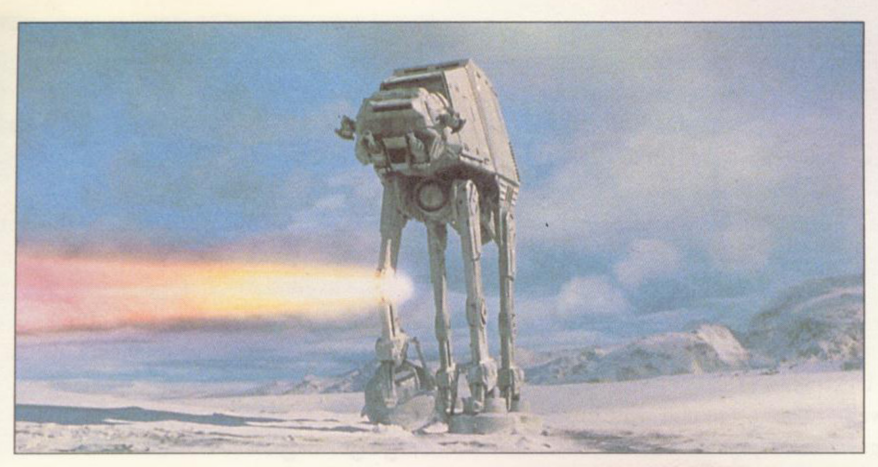
Laut George Lucas war diese Auseinandersetzung ursprünglich aber ganz anders geplant, da er niemals vorhatte, Han Solo als kaltblütigen Killer darzustellen. In der *Special Edition* ist die Szene endlich so zu sehen, wie sie nach Meinung des Regisseurs eigentlich schon immer gedacht war: Greedo zieht zuerst seine Waffe und eröffnet das Feuer, verfehlt den Schmuggler aber (aus einem Meter Entfernung – ob in dieser Kneipe wohl romulanisches Ale zum Ausschank kommt?), so daß Han mit der Erschießung des Kopfgeldjägers in reiner Notwehr handelt.

Der erste Kontakt

Bereits vor über 20 Jahren, während der Produktion des allerersten *STAR WARS*-Filmes, drehte George Lucas eine Szene, in der Han Solo im Hangar des Raumhafens von Mos Eisley auf seinen Widersacher Jabba the Hutt trifft. Eigent-



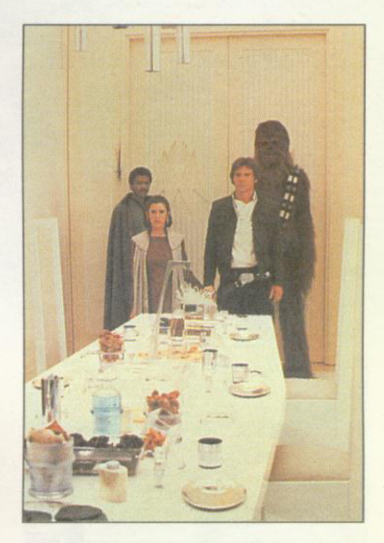
Diese neue Szene wurde komplett am Computer erstellt



Auch der Eisplanet Hoth strahlt jetzt in neuem Glanz



Zum ersten Mal zu sehen: Darth Vaders Ankunft auf seinem Supersternzerstörer



Im Speisesaal wartet bereits Darth Vader

lich sollte diese Einstellung später auch im fertigen Film auftauchen, und zwar unmittelbar nachdem Han in der Cantina-Bar den Kopfgeldjäger Greedo erschossen hat. George Lucas plante den Schauspieler, der in dieser Szene Jabba the Hutt darstellte, nachträglich durch eine Puppe oder eine **Stop-Motion-Figur** zu ersetzen, doch Zeit- und Geldmangel verhinderten dies – so wurde die komplette Szene gestrichen. Für die *STAR WARS Special Edition* fand dieses nie gezeigte Material nun endlich Verwendung. Hierfür wurden zunächst wieder die Originalbilder in einen Computer gescannt, um anschließend den Schauspieler des Jabba durch einen CG-Jabba the Hutt zu ersetzen – dieselbe Technik, wie sie schon in dem Oscar-prämierten *Forrest Gump* verwendet wurde. Der neue, computererzeugte Jabba ist wesentlich schlanker, beweglicher und ausdrucksstärker, als sein Puppenpendant aus *Die Rückkehr der Jedi Ritter* – er muß also zwischen dem ersten und dem dritten Teil beachtlich zugenommen haben.

Am Ende des Gesprächs gibt es dann eine Einstellung zu sehen, die die Mitarbeiter von ILM zunächst vor ein ernsthaftes Problem stellte. In der Originalszene umläuft Harrison Ford das Schauspielerdouble des Jabba, während er mit ihm redet. Als *Krieg der Sterne* gedreht wurde, hatte aber noch niemand eine genaue Vorstellung darüber, wie der Gangsterboß aussehen sollte – vor allem hatte wohl niemand damit gerechnet, daß es sich dabei einmal um einen fetten Koloß mit einem langen Schwanz handeln würde. Nachdem der computergenerierte Jabba in das Bildmaterial einkopiert worden war, stellte man entsetzt fest, daß dort, wo der Schauspieler Harrison Ford entlanglief, sich nun eigentlich Jabbas Hinterteil befinden müßte. George Lucas kam schließlich die rettende Idee, Han auf den Schwanz von Jabba treten zu lassen, während er ihn umkreist – ein gelungener Gag, der für einige Heiterkeit im Kinosaal sorgen dürfte.

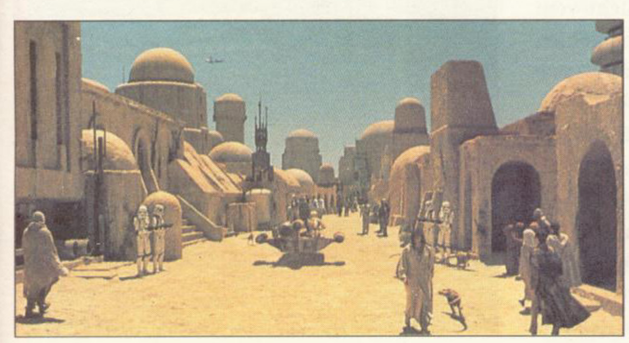
STOP-MOTION TECHNIK

Bei der Stop-Motion Technik wird eine Figur oder ein Modell in Einzelbildern aufgenommen und für jedes neue Bild ein winziges Stück von Hand bewegt, so daß im fertigen Film der Eindruck einer fließenden Bewegung entsteht. Als Meister der Stop-Motion Technik gilt der Filmveteran Ray Harryhausen.

Ein alter Bekannter

Aufgrund seiner ungeheuren Popularität spendierte George Lucas auch dem Kopfgeldjäger Boba Fett in der Szene mit Jabba the Hutt einen kurzen Gastauftritt, und zwar als Bodyguard des schwergewichtigen Herrschers der Unterwelt. Im mandalorischen Kampfpanzer steckte ein Mitarbeiter von ILM, der zuerst vor einer Blue-Screen-Wand gefilmt und dann in das fertige Material einkopiert wurde.





In den Straßen von Mos Eisley herrscht nun endlich ein reges Treiben

Zwei neue Explosionen

Eine äußerst eindringliche Einstellung nahm bereits im Originalfilm die Szene ein, in der der Todestern zum ersten Mal seine Fähigkeiten unter Beweis stellt, indem er den Planeten Alderaan mit einem einzigen Laserbündel pulverisiert. Um dieser Szene noch mehr Gewicht zu verleihen, wurde die Explosion des Plane-



ten für die *Special Edition* am Computer überarbeitet und mit einem Flammenring versehen, der sich nach dem Treffer wellenartig durchs All ausbreitet. Gleiches geschah übrigens auch mit der Explosion des Todessterns am Ende des Films.

Vom Jäger zum Gejagten

Eine weitere unvergeßliche Szene im Originalfilm ist die Stelle, an der Han Solo brüllend einer Einheit Sturmtruppen nachjagt und sie in die Flucht schlägt. Als er dabei um die Ecke eines Ganges biegt, läuft er geradewegs in die Hände einer zweiten Formation und wird unversehens vom Jäger zum Gejagten. Aus dieser weiteren Gruppe Sturmtruppen, die früher lediglich aus einer Handvoll Soldaten bestand, wurde in der *Special Edition* eine ganze Armee – und ein entsprechend größeres Schockerlebnis für den armen Han Solo.



Die Flucht vom Todesstern

Die Flucht des Rasenden Falken vom Todesstern beginnt mit einer neuen, leider nur recht kurzen Einstellung, in der das Raumschiff auf das Publikum zurast – die riesige Raumstation langsam hinter sich lassend.

Anschließend kommt es zum Gefecht mit den imperialen Tie-Fightern, die Luke und Han von ihren Geschützkanzeln aus erledigen. Dieser komplette Kampf wurde neu geschnitten und durch zusätzliche Szenen ergänzt, so daß er nun wesentlich schneller und aufregender wirkt. Die Technik der späten 70er erlaubte es ILM damals nicht, ein Raumschiffmodell direkt an der Kamera vorbeijagen zu lassen und es mit einem Kameraschwenk dabei zu verfolgen, da die Bilder bei solchen Manövern verwackelten. Dank des Einsatzes der modernen Computertechnik der 90er Jahre wird die Schlacht nun durch einige Einstellungen ergänzt, in denen Tie-Fighter und Falke in rasanten Kamerfahrten zu bewundern sind.



Die imperialen Truppen sind in den Rebellenstützpunkt auf Hoth eingedrungen



Luke Skywalker in der Kanzel seines X-Wing-Fighters

Anflug auf Yavin 4

Die *Special Edition*-Version der großen Abschlußschlacht beginnt damit, daß der Rasende Falke nach seiner gelungenen Flucht vom Todesstern auf den Planeten Yavin und seinen Mond zufliegt. Diese Szene existierte zwar bereits in der Originalfassung, wurde aber geändert, da es dort eher erschien, als flöge das Raumschiff an dem roten Planeten vorbei statt direkt auf ihn zu.

In der neuen Einstellung befindet sich der Planet nun zunächst am linken Bildrand und gleitet dann langsam ins Bild hinein, bis er dieses völlig ausfüllt, so daß der Rasende Falke, der von rechts ins Bild kommt, in einer grandiosen Aufnahme direkt auf Yavin zurast.

Auf Yavin 4 angekommen, dreht der Falke zunächst eine Schleife an einem Wachposten in einem Ausguck vorbei, der die Gegend mit seinem Scanner absucht, bevor das Raumschiff in der Nähe des geheimen Stützpunktes zur Landung ansetzt.

Auch bei der Tempelanlage, dem Hangar der Rebellenflotte, hat sich einiges getan. Während sie im Originalstreifen noch wie ein roher Betonklotz wirkte, erscheint sie nun dank einer neuen Oberflächentextur endlich wie eine alte, verfallene Ruine.

Begegnungen

Eine der Szenen, die bereits 1976 für den Originalfilm gedreht wurde, aber erst jetzt Eingang in die *Special Edition* fand, spielt im Hangar des geheimen Rebellenstützpunktes auf Yavin.

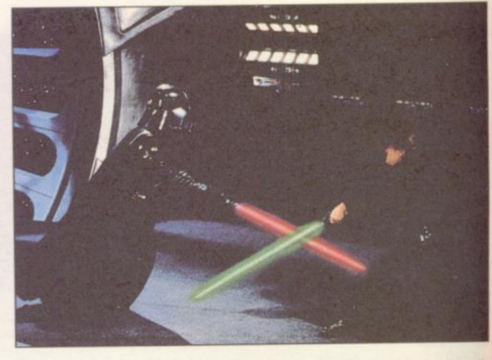
Kurz vor dem Angriff auf den Todesstern trifft Luke hier auf seinen alten Freund Biggs sowie den Führer der Staffel Rot. Es existierte angeblich auch noch eine andere Szene mit Luke und Biggs, in der sich die beiden auf Tatooine treffen. Lucas wollte sie ursprünglich direkt zu Beginn des Films zeigen, um mit ihr seinen Helden einzuführen, verwarf diesen Plan später aber und griff auch für die *Special Edition* nicht mehr darauf zurück, so daß die beiden Freunde endgültig nur in besagter Hangareinstellung gemeinsam zu sehen sind.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt allerdings in der deutschen Fassung, denn bei genauem Hinhören, wird man feststellen, daß für die Nachsynchronisation dieser Szene nicht die Originalstimme des Luke Skywalker zur Verfügung stand.

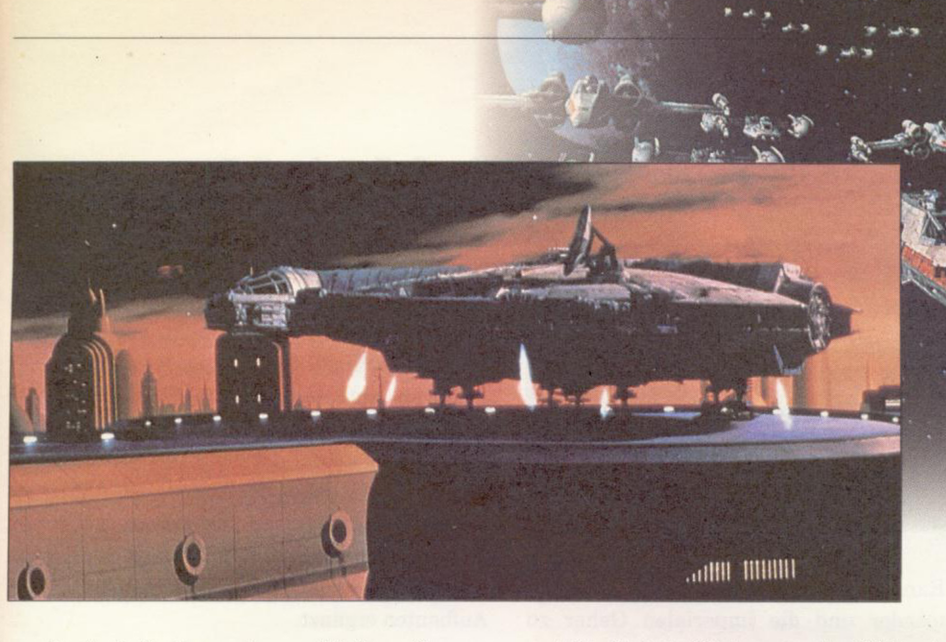
Das Finale

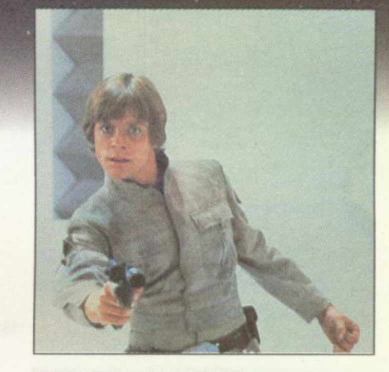
Das Finale beginnt mit einer grandiosen Einstellung, in der sich ein Rebellenraumschiff nach dem anderen über die Baumwipfel von Yavin 4 erhebt und gen Himmel jagt.

Es folgt der Anflug der X-Wing-Armada auf den Todesstern. Diese Szene konnte vor zwanzig Jahren aufgrund technischer Widrigkeiten nicht in einer einzigen Einstellung gezeigt werden und



In allen drei Teilen wurden die Lichtsäbel am Computer nachbearbeitet





Mark Hamill mal nicht auf der Jagd nach Kilrathis



Han Solo auf der Suche nach dem verschollenen Luke

wurde deshalb in zwei verschiedene Szenen gesplittet. Für die *Special Edition* ersetzte man diese Szene nun durch eine völlig neue, so daß das Publikum die Rebellenflotte jetzt zum ersten Mal bestaunen kann, wie sie in einer einzigen langen Kamerafahrt von Yavin aus auf den Todesstern zufliegt.
Für diese von den Trickspezialisten von ILM erstellte Szene mußten fünf neue Elemente geschaffen und am Computer miteinander kombiniert werden: der Sternenhimmel, X-Wing- und Y-Wing-Jäger, ein Modell des Todessterns sowie eine Aufnahme des Planeten Yavins, wobei hierfür auf vorhandenes Matte-Material zurückgegriffen wurde.
Aber nicht nur allein der Anflug auf den Todesstern, auch der komplette anschließende Kampf wurde von ILM im Computer erweitert und verbessert. Etliche neue oder überarbeitete Effekte und Dutzende nachträglich eingefügter Raumschiffe, die um den Todesstern schwirren wie Bienen um den Honig, machen die Raumschlacht zu einem noch atemberaubenderen Erlebnis, als sie es ohnehin schon war.

Zu guter Letzt

Die letzten Neuerungen schließlich nahm man an der Abschlußzeremonie auf Yavin vor, bei der neue Truppen in die Feierlichkeiten einkopiert wurden, um sie nun noch gigantischer wirken zu lassen.
Selbst die Credits im Abspann wurden noch modifiziert, denn James Earl Jones, die Stimme von Darth Vader, fand hier endlich seinen verdienten Eintrag – eine Tatsache, die für das deutsche Publikum allerdings von eher geringem Interesse sein dürfte.

Die Rückkehr des Wampas

Im Vergleich zu *Krieg der Sterne* wurde *Das Imperium schlägt zurück* nur um eine relativ geringe Anzahl neuer Einstellungen und Szenen erweitert – die Nachbearbeitung beschränkte sich im zweiten Teil der Trilogie hauptsächlich auf die digitale Säuberung des Bildmaterials. Eine der wenigen komplett neu gedrehten Szenen ist die Eishöhle, in die Luke von dem bösartigen Wampamonster verschleppt wird, nachdem es sein Tauntaun erschlagen hat.
Rick McCallum, der Produzent der *Special Edition,* beschreibt die hierfür nötigen Arbeiten wie folgt: „Im Original von *Das Imperium schlägt zurück* gibt es nur einige wenige Aufnahmen mit dem Wampa zu sehen. George Lucas wollte der Szene jedoch mehr Spannung verleihen und wir drehten sie deshalb noch einmal völlig neu, vor allem mit vielen unterschiedlichen Kameraperspektiven in der Eishöhle. Dies ermöglichte uns viel besser zu zeigen, was für ein schreckliches und bösartiges Biest das Wampa-Wesen in Wirklichkeit ist.
Hierfür konstruierten wir ein komplettes Kostüm der Kreatur, in das wir für die meisten Szenen einen Schauspieler steckten. Einzig für die Nahaufnahmen, in denen man die Gesichtsmimik, also die sich bewegenden Augenbrauen, Wangen und Augen sehen kann, verwendeten wir eine Puppe, die über einen komplizierten Kabelmechanismus bewegt wurde.
Ebenso bauten wir eine neue Eishöhle, die etwas kleiner und niedriger war als die alte, um den Wampa dadurch noch größer wirken zu lassen. Die Höhle bestand aus einer Schaum- und Folienkonstruktion mit Stalaktiten und Stalakmiten aus Plastik."
In der neuen Szene sieht das Publikum den Wampa jetzt zum ersten Mal in seiner vollen Größe, wie er gerade an einigen Fleischbrocken herumnagt. Als der kopfüber von der Decke hängende Luke erwacht und sich mit seinem Lichtschwert befreit, kommt es zu einer furiosen Kampfsequenz.

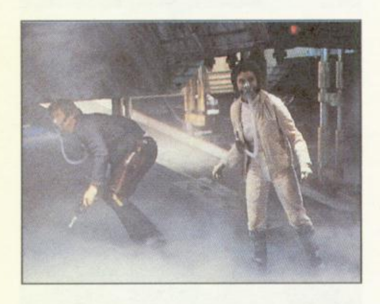
Heißes Eis

Die komplette Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth, in der die Rebellen gegen die imperialen AT-ATs kämpfen, wurde für die *Special Edition* am Computer digital überarbeitet, um die stören-





„Ja, Lord Vader, er lebt! Er befindet sich im tiefsten Winterschlaf!"



Seltsame Geräusche...

... veranlassen Han und Leia dazu, das Schiff eingehender zu inspizieren

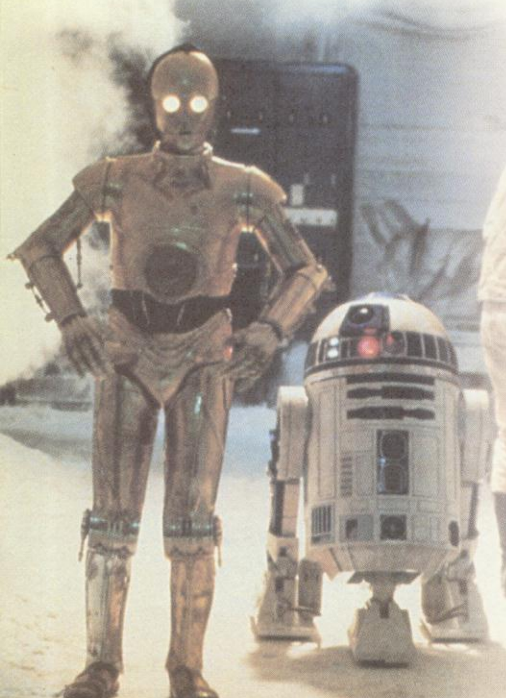
MATTE-BILD (MATTE-PAINTING)

Als Matte-Bild bezeichnet man ein zumeist auf Glas gemaltes, fotorealistisches Gemälde, das mit Realszenen oder Modellen kombiniert wird.

den Ränder zu entfernen, die um die Snowspeeder und die imperialen Geher zu sehen waren.
George Lucas meint dazu: „Wir haben in *Das Imperium schlägt zurück* viel Arbeit in die Nachbesserung des Kampfes in der Eiswüste gesteckt. Wir bemerkten, daß die komplette Sequenz, die aus mehr als 100 Einstellungen besteht, einer Überarbeitung der Übergänge zwischen den Modellen und den **Matte-Hintergründen** bedarf. Die gesamte Schlacht wurde daher generalüberholt und gesäubert. Ich nenne das eine „psychologische Restauration", da *Das Imperium schlägt zurück* 1980 zwar einen absoluten Durchbruch im Bereich der Matte-Technik bedeutete, heutzutage aber doch etwas in die Jahre gekommen wirkt, da man deutlich die Ränder bei den über die Hintergründe einkopierten Figuren und Modellen bemerkt. Mit der Hilfe modernster digitaler Technik haben wir diese häßlichen Matte-Ränder entfernt und hoffen, daß der Film so in Erinnerung bleiben wird, wie er jetzt ist und nicht so wie er ursprünglich war!"

Bespin

Über die neuen Szenen auf Bespin sagt George Lucas: „In *Das Imperium schlägt zurück* nahmen wir uns auch die Sequenzen vor, die in der Wolkenstadt spielen. Das ursprüngliche Set wirkte sehr klein und geradezu klaustrophobisch, und das hat mich immer daran gestört. Ich wollte einfach alles viel offener und luftiger gestalten, um mehr von der Stadt zeigen zu können. Aus diesem Grund ergänzten wir diese Stadt um neues Material, ähnlich, wie wir es schon bei Mos Eisley getan hatten. Jetzt bekommt man viel mehr Einstellungen zu sehen und kann außerdem noch einen Blick durch ein großes Fenster auf die Stadt werfen, was die gesamte Szenerie jetzt wesentlich größer erscheinen läßt."



Der Anflug des Falken

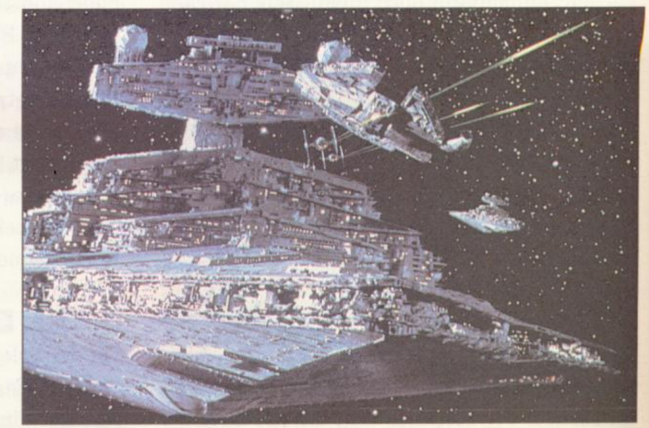
Der Anflug des Rasenden Falken auf Bespin beginnt mit einer völlig neuen, komplett am Computer geschaffenen Einstellung, in der das Raumschiff, von zwei Cloud Cars eskortiert, in die Abenddämmerung hinein auf die Wolkenstadt zufliegt. Im Original wurde an dieser Stelle nur eine weit entfernte Skyline der Stadt gezeigt, um gleich darauf auf die Startrampe überzublenden, auf der der Falke bereits gelandet war. Jetzt gibt es den kompletten Anflug auf die Landeplattform zu bewundern, außerdem wurde der im Original handgemalte Skylinehintergrund um computergenerierte Türme und Aufbauten ergänzt.

Die Stadt in den Wolken

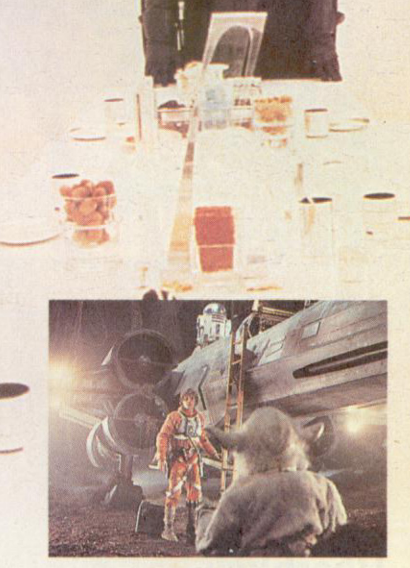
Um die von Ralph McQuarrie entworfene Gasmine in den neuen Wolkenhimmel zu integrieren, wurde sie von ILM Visual Effects Supervisor Dave Carson am Computer modelliert und animiert, so daß sie sich im Film nun langsam um ihre eigene Achse dreht. Für die fertige Komposition wurde das Modell dann aufgehellt, um besser mit dem Wolkenhintergrund zu harmonieren. In der Sequenz, in der Lando, Han, Chewie und Prinzessin Leia den Festsaal erreichen und dort Darth Vader antreffen, kopierte man bei ILM per Computer in den Hintergrund ein riesiges Panoramafenster, das einen gigantischen Ausblick auf die Türme und Gebäude der Stadt gewährt. Als letzte Änderung auf Bespin verursacht Landos Verkündigung, daß das Imperium die Kontrolle über die Wolkenstadt übernommen hat, wesentlich größeres Chaos unter den Einwohnern. Für diese neuen Szenen wurden zusätzliche Live-Action-Aufnahmen mit Schauspielern gedreht und mit den Matte-Bildern der Wolkenstadt kombiniert.

Vaders Shuttle

Im Originalfilm zeigt die letzte Einstellung der Wolkenstadt Darth Vader, der in einer Innenaufnahme auf eine Tür zuschreitet, die zu einer



Der Rasende Falke auf der Flucht



Landeplattform hinausführt. In der nächsten Szene mit dem dunklen Lord befindet dieser sich bereits auf seinem Sternzerstörer.
Für die *Special Edition* wollte Lucas unbedingt Darth Vaders Flug von der Wolkenstadt zu seinem Sternzerstörer zeigen. Hierfür wurde am Computer ein Modell von Vaders Shuttle gebaut, das nun direkt auf die Kamera zufliegt – Bespin langsam am Horizont hinter sich lassend. Für die Darstellung des Planeten wurde auf ein Element aus dem Original zurückgegriffen, ebenso wie für den imperialen Sternzerstörer, der in der nächsten Einstellung zusammen mit Darth Vaders ankommendem Shuttle gezeigt wird.

In der Höhle des Löwen

Ähnlich wie im zweiten wurden auch im dritten Teil der *STAR WARS*-Trilogie *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* nur marginale Änderungen vorgenommen, die sich im wesentlichen auf eine Säuberung des Materials und eine digitale Neuabmischung des Tons beschränkten. Nur in Jabbas Palast sowie in der Abschlußsequenz mit der großen Siegesfeier bekommt das Publikum einige noch nie zuvor dagewesene Einstellungen zu Gesicht, die allesamt brandneu sind und extra für die *Special Edition* erarbeitet wurden.

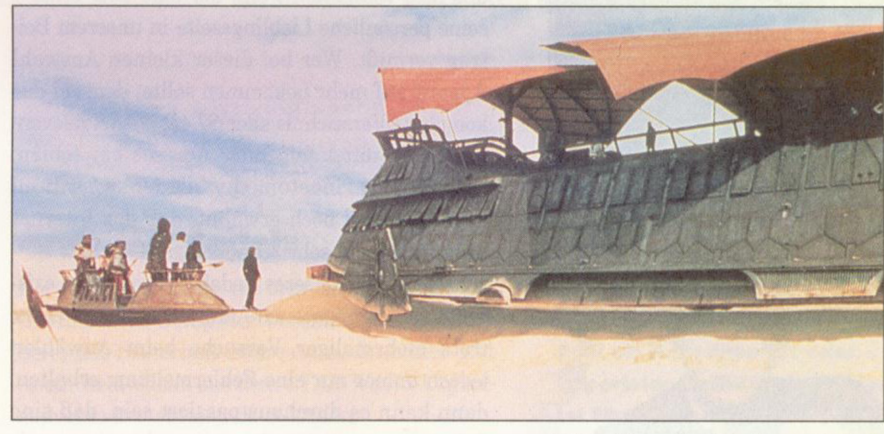
STAR WARS goes Broadway

Jabbas Palast wurde um eine ganze Menge neuer Szenen ergänzt, darunter einige neu aufgenommene Live-Action-Sequenzen, für die man sogar auf die Originalschauspielerin der Tänzerin Oola zurückgreifen konnte.
Lucas wollte den Auftritt der Max Rebo Band mit ihrer Frontsängerin Sy Snootles unbedingt überarbeiten und begründet seine Entscheidung mit der Erklärung: „Ich habe mir immer gedacht, daß es ein großer Spaß wäre, wenn eine komische Muscial-Nummer in einem der *STAR WARS*-Filme auftauchen würde, und ursprünglich hatte ich die Szene in Jabbas Palast in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* dafür vorgesehen. Leider standen wir damals bei den Dreharbeiten so sehr unter Zeitdruck, daß wir statt eines großen Auftritts nur eine kleine Tanzsequenz mit ein bißchen Musik einbauen konnten. Durch die *Special Edition* hatte ich die Möglichkeit daraus einen echten Musical-Auftritt zu machen, so wie ich ihn mir schon immer gewünscht hatte. Diese Szene verleiht dem ganzen Schauplatz nun viel mehr Atmosphäre und Leben."
Statt wie bislang nur drei, spielen in der Max Rebo Band nun zwölf Musiker auf. Außerdem wurde die Sequenz verlängert und die Originalmusik durch ein jazzigeres Stück ausgetauscht, das von niemand geringerem als John Williams persönlich komponiert wurde. Da die Sängerin Sy Snootles im Original aus einer Puppe bestand, wies sie nur eine sehr eingeschränkte Gesichtsmimik auf – die Lippen konnten sich praktisch überhaupt nicht bewegen. Aus diesem Grund wurde eine computergenerierte Sy in die neu gefilmten Tanzszenen einkopiert, die nun wesentlich agiler und lebensechter ihren Gesang zum Besten gibt.
Als Höhepunkt und Abschluß der Musical-Nummer steht nach wie vor die Szene, in der die Tänzerin Oola in die Grube des Rancor stürzt – diesmal ist sie allerdings komplett zu sehen, mit dem Ende der Tänzerin im Rachen eines CG-Rancor.

Der Schlund des Sarlac

Neben der Beseitigung störender Matte-Ränder bei Jabbas Segelbarken, wurde der Kampf in der Wüste von Tatooine außerdem durch eine Verbesserung des Sarlac-Monsters erweitert. George Lucas begründet diesen Schritt wie folgt: „In der Szene mit dem Sarlac, haben wir der Kreatur einen Kopf verpaßt, der aus der Grube herausgeschossen kommt, wenn es nach den Opfern schnappt. Des weiteren haben wir mehr Tentakel hinzugefügt. Die ganze Szene wirkte im Original etwas leblos und statisch, durch die Änderung gewinnt die Sequenz nun maßgeblich an Spannung und Dramatik."

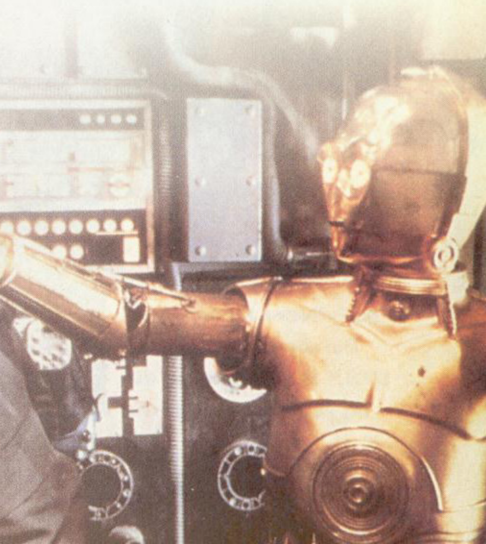
„Stark ist Vader! Handle nach dem, was du gelernt, dann retten kannst du dich"



Luke über der Grube mit dem Sarlac-Monster

Ein neues Ende

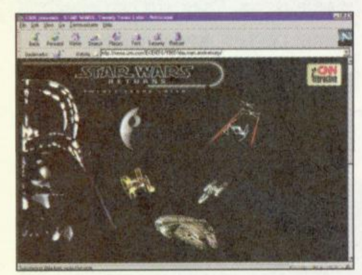
Die originale Abschlußszene des Films, in der die Rebellen ihren Sieg über das dunkle Imperium und den Imperator auf Endor feiern, wurde jetzt digital erweitert und stellt nun auch die Feierlichkeiten in anderen Orten der Galaxis dar. So sieht man jetzt erstmals ein gigantisches Feuerwerk am Firmament über Bespin, während Cloud Cars ihre weiten Kreise am Abendhimmel und zwischen den Türmen und Gebäuden der Wolkenstadt hindurch ziehen. Außerdem wird ein großes Fest in Mos Eisley gezeigt, bei dem Skyhopper über die Dächer des Raumflughafens hinwegjagen, sowie der ehemalige Stützpunkt des Imperiums auf Coruscant, wo ein riesiger Konfetti-Regen auf die Köpfe der Einwohner herniederweht.
rca





KRIEG DER IM INTER

17 der besten Websites rund um Luke, Darth Vader und die Macht im Überblick

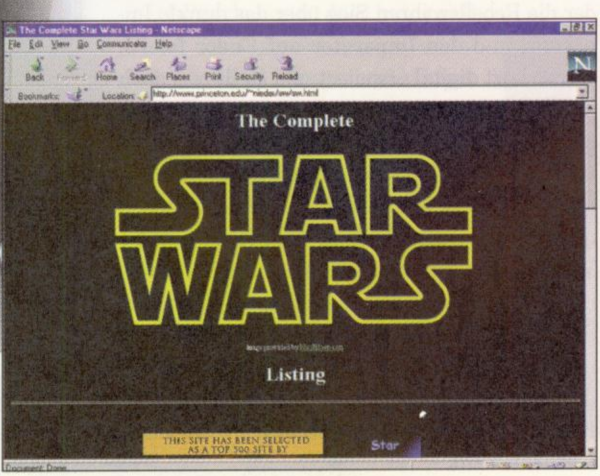


Die grafische Aufmachung der CNN-Page kann sich sehen lassen

Wer in eine Internetsuchmaschine wie Alta Vista oder Yahoo! den Begriff „STAR WARS" eingibt, dem verschlägt es wahrscheinlich die Sprache ob des riesigen Angebotes, das das World Wide Web für ihn zu diesem Thema bereithält. Von unzähligen Fan-Pages über jede nur erdenkliche Form von Merchandising-Angeboten bis hin zu diversen Multimedia-Websites: für angehende Jedi-Ritter gibt es im Internet praktisch nichts, was es nicht gibt.

Um Euch die Suche etwas zu erleichtern, haben wir auf den folgenden Seiten einige der unserer Meinung nach besten Web-Pages zum Thema *Krieg der Sterne* aufgelistet. Aufgrund des wirklich riesigen Angebotes erhebt diese Sammlung natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, es sei uns also verziehen, wenn der eine oder andere seine persönliche Lieblingsseite in unserem Beitrag vermißt. Wer bei dieser kleinen Auswahl Appetit auf mehr bekommen sollte, dem sei das komplette Verzeichnis aller *STAR WARS*-relevanten Links unter folgender Adresse empfohlen: **http://www.princeton.edu/~nieder/sw/sw.html**

Ergänzend sei noch erwähnt, daß das Internet bekanntlich ein sehr schnellebiges Geschäft ist – zum Zeitpunkt unseres Redaktionsschlusses existierten alle angegebenen Adressen noch, solltet Ihr trotz mehrmaliger Versuche beim Anwählen jedoch immer nur eine Fehlermeldung erhalten, dann kann es durchaus passiert sein, daß eine Seite umgezogen ist oder gar geschlossen wurde (was wir natürlich nicht hoffen). May the net be with you...



Auf dieser Seite findet Ihr die Links zu allen *STAR WARS*-Pages, die im Internet existieren

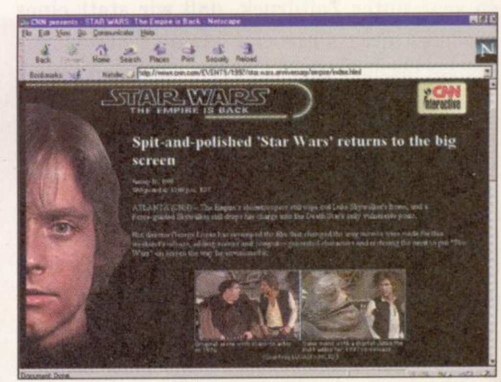
CNN Presents – STAR WARS Twenty Years later

Selbst der amerikanische Nachrichtensender CNN (Cable News Network, Inc.) hat es sich nicht nehmen lassen, anläßlich des 20. Geburtstages von *Krieg der Sterne* auf seiner Homepage dem Jubilar einen eigenen Bereich zu widmen. Die Ladezeiten sind zwar recht lang, dafür werdet Ihr aber mit grafisch äußerst aufwendig gestalteten Seiten entschädigt, die auch an Inhalten jede Menge zu bieten haben.

So gibt es beispielsweise zahllose QuickTime Movies zum downloaden (unter anderem auch brandneue Szenen aus der *Special Edition*), Hintergrundinformationen, Interviews (teilweise sogar Samples im AIFF- oder WAV-Format) und einen großen *STAR-WARS*-Quiz. Die Fragen in diesem Quiz haben es allerdings in sich – oder hättet Ihr tatsächlich gewußt, welche Nummer die Müllpresseanlage im Todesstern hat, in die Luke und seine Freunde auf ihrer Flucht geraten?

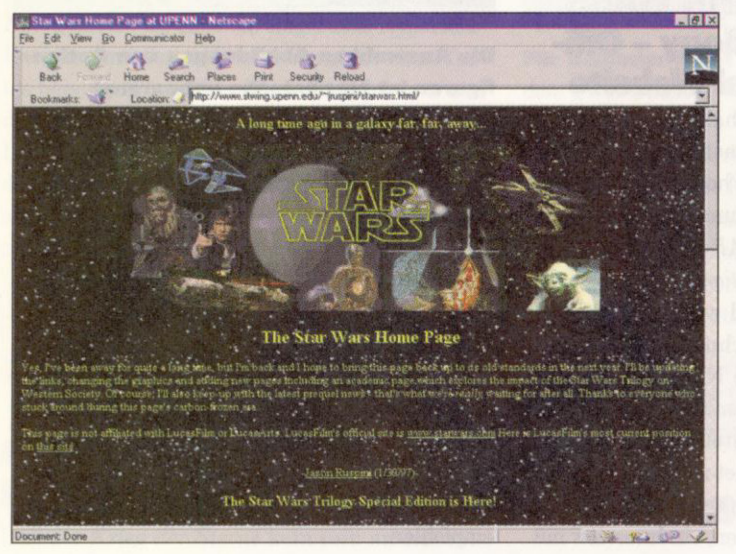
Die Links zu anderen Seiten, die sich mit *STAR WARS* beschäftigen, sind nach verschiedenen Themengebieten geordnet, was eine gezielte Suche spürbar erleichtert.

Adresse:
http://www.cnn.com/EVENTS/1997/star.wars.anniversary
Sprache: Englisch
Ladezeit: Lang



Neben vielen Bildern könnt Ihr hier auch Trailer und Filmausschnitte im QuickTime-Format downloaden

STERNE NET
Links, die jeder Jedi-Ritter kennen muß





Das Multimedia-Archiv ist geradezu gigantisch

Laßt Euch nicht von den endlosen Textpassagen abschrecken – diese Seite hat es in sich

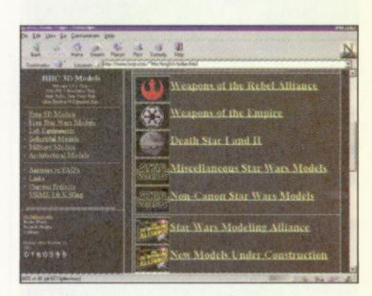
The STAR WARS Homepage

Private Homepages zum Thema *STAR WARS* gibt es im Internet viele, aber nur wenige haben soviel zu bieten wie diese hier. Auf überflüssige Bilder wurde bei dieser Seite weitestgehend verzichtet, was den Ladezeiten natürlich sehr zugute kommt. Doch hinter der beinahe nackten Textfassade verbirgt sich eine solche Fülle an Informationen, daß man es kaum glauben mag. So gibt es hier zum Beispiel eine Multimedia-Seite, die ein gigantisches Soundarchiv mit WAV-Dateien, eine Sammlung von Szenenfotos (auch aus der *Special Edition*) und Videoclips sowie eine Galerie mit ASCII-Grafiken enthält. Des weiteren könnt Ihr die Originaldrehbücher zu allen drei Teilen als Text-Dateien downloaden, etliche Informationen zu den Schauspielern erhalten oder Besprechungen und Rezensionen zu *STAR WARS*-Büchern lesen. Hinweise und Links zu etlichen Spielefirmen, egal ob sie nun Trade Cards, Computerspiele oder Rollenspiele im *STAR WARS*-Universum entwickelt haben, sind auf dieser Page ebenso zu finden, wie Bezugsadressen für Poster oder Hörspiele.
Fazit: wer irgend etwas über den *Krieg der Sterne* sucht oder wissen möchte, der sollte diese Seite anwählen – er wird bestimmt nicht enttäuscht werden.

Adresse:
http://www.stwing.upenn.edu/~jruspini/starwars.html
Sprache: Englisch
Ladezeit: Kurz

HHC 3D-Models

Für alle unter Euch, die sich ein wenig mit 3D-Grafiken am Computer beschäftigen, ist diese Seite mit Sicherheit interessant, denn hier gibt es etliche Modelle aus dem *STAR WARS*-Universum zum kostenlosen downloaden.
Es handelt sich dabei um sogenannte Meshes, die im 3DS-Format vorliegen, das von dem bekannten Programm 3D-Studio verwendet wird. Aber auch die meisten anderen 3D-Programme, wie zum Beispiel Lightwave, haben einen Filter, um dieses Format zu importieren und verwenden zu können.
Der Clou an der Sache ist, daß man hier nicht nur praktisch jedes bekannte Fahrzeug oder Raumschiff der Rebellen oder des Imperiums bekommen kann, sondern auch die Modelle von Personen oder ganzen Locations. Außerdem existieren Links zu den Homepages von (angeblich allen) anderen Leuten im Internet, die sich mit 3D-Grafiken zum Thema *Krieg der Sterne* beschäftigen.
Beachtet aber bitte, daß Ihr die Modelle aus urheberrechtlichen Gründen ausschließlich für



Egal ob Rebellenpilot oder imperialer Kommandant, hier ist für jeden etwas dabei



STAR WARS 3D – wir bauen uns einen Tie-Fighter

private Zwecke verwenden dürft, da sämtliche Rechte an den Figuren oder den Raumschiffen des *STAR WARS*-Universums natürlich bei Lucasfilm liegen.

Adresse:
http://www.loop.com/~hhc/english/index.html
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel



Die Links zu den anderen Firmen von George Lucas dürfen natürlich nicht fehlen

STAR WARS Trilogy – Official Website

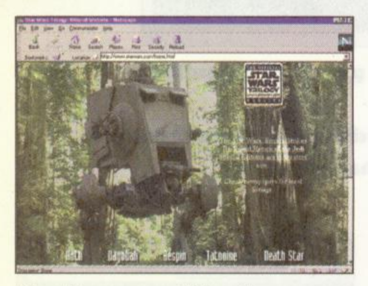
Da haben wir sie also – Lucasfilms hauseigene und hochoffizielle Website zum Start der neuen *STAR WARS Special Edition*.

Und wahrlich, die Aufmachung kann sich sehen lassen: die gesamte Navigation erfolgt über eine bebilderte Sternenkarte, auf der Ihr verschiedene Planeten ansteuern könnt, jeder einem anderen Themengebiet zugeordnet.

So gibt es die neuesten Infos zur *Special Edition*, einige (leichte) Quiz-Spielchen, ein Interview mit Georg Lucas, ein Malbuch mit Schwarz-Weiß-Zeichnungen und Links zu themenverwandten Pages wie Dark Horse Comics, 20th Century Fox oder ILM.

Außerdem kann man sich den Rebellen anschließen, indem man seine E-Mail-Adresse hinterläßt, so daß man zukünftig stets über Änderungen auf dieser Website informiert wird.

Trotzdem (oder vielleicht auch gerade weil) sich diese Website so hochoffiziell gibt, enttäuscht sie aufgrund ihres mageren Inhalts doch ein wenig – nichts was man nicht in der einen oder anderen Form bereits anderswo schon gesehen oder gelesen hätte.



Bis dieses grafiklastige Hauptmenü geladen ist, vergehen leider einige Augenblicke

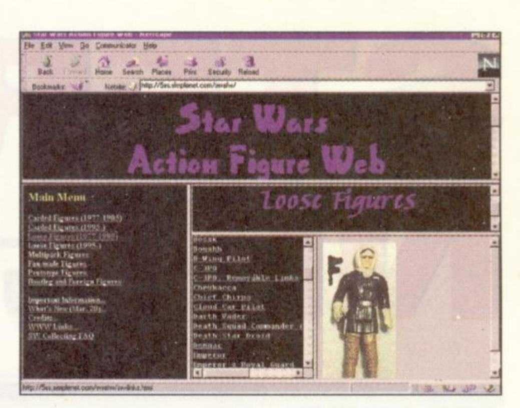
Adresse:
http://www.starwars.com
Sprache: Englisch
Ladezeit: Lang



Das Inhaltsverzeichnis des Lexikons ist in übersichtliche Begriffsgruppen gegliedert

STAR WARS Action Figure Web

Diese Seite ist ausschließlich den *STAR WARS*-Actionfiguren der Spielzeugfirma Kenner gewidmet, die diese in den Jahren von 1977 bis 1985 und dann wieder ab 1995 herausgebracht hat. Neben Abbildungen von weit über zweihundert verschiedenen Figuren in ihrer Original-Verpackung und mindestens ebensovielen in loser Form, gibt es hier zusätzlich Fotos von nie veröffentlichten Prototypen zu bestaunen sowie von Figuren, die von Fans selbstgemacht wurden. Dazu gibt der Autor dieser Seite Unmengen von Tips, wo man diese mittlerweile begehrten Sammlerobjekte bekommen kann und wie man sie am besten aufbewahrt.



Die Auswahl an Abbildungen von Actionfiguren ist hier beinahe unbegrenzt

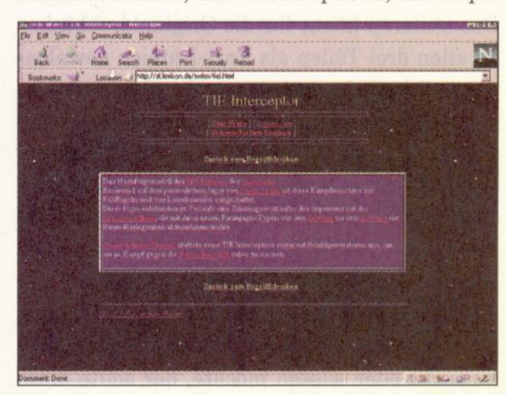
Wer also gerne einmal wieder in Kindheitserinnerungen schwelgen und an die Zeiten zurückdenken möchte, da er selbst mit diesen Figuren gespielt (und sie später wahrscheinlich zu seinem heutigen Bedauern auf Flohmärktern verscherbelt) hat, dem sei diese Seite wärmstens empfohlen.

Adresse:
http://5ss.simplenet.com/swafw
Sprache. Englisch
Ladezeit: Mittel

STAR WARS Begriffslexikon

Bei dieser Webpage handelt es sich um ein interaktives Lexikon, in dem Ihr Erklärungen zu allen nur erdenklichen Begriffen aus dem *STAR WARS*-Universum erhalten könnt – und das Ganze in komplett deutscher Sprache!

Übersichtlich nach Themengebieten gegliedert, erteilt Euch dieses Lexikon Auskunft über die Rebellen-Allianz, die Neue Republik, das Impe-



Dank Hypertext-Unterstützung bleiben keine Fragen offen



rium, die galaktische Unterwelt, Planeten, Droiden, Fahrzeuge und noch vieles mehr.
Unter dem Begriff „Macht" findet man beispielsweise folgende Definition: „Ein mystisches Energiefeld, das von allen lebenden Wesen erzeugt wird. Es umgibt uns, es durchdringt uns, es hält die Galaxis zusammen. Die Macht ist es, die einem Jedi seine Kraft gibt. Es gibt jedoch auch die Dunkle Seite der Macht, derer sich die Dunklen Jedi wie Exar Kun, Ulic-Qel Droma, Darth Vader, der Imperator und Joruus C'baoth bedienten."
Nett gemacht ist auch die eingebaute Hypertext-Funktion, mit deren Hilfe ihr innerhalb eines Textes hervorgehobene Begriffe anklicken könnt und dann sofort die jeweilige Erklärung erhaltet.
Leider befindet sich diese Seite noch im Aufbau, so daß bis jetzt noch nicht zu allen Begriffen die entsprechenden Definitionen abgerufen werden können.

Adresse:
http://sf.lexikon.de/swlex/swlex.html
Sprache: Deutsch
Ladezeit: Kurz

OFFICIAL STAR WARS FAN CLUB

Daß der *Krieg der Sterne* kein rein amerikanisches Phänomen ist, beweist die offizielle Website des deutschen *STAR WARS* Fanclubs, die Ihr unter dieser Adresse findet.
Das Angebot, das hier auf Euch wartet, ist wirklich riesig und reicht von Standardoptionen wie dem Abrufen der neusten Informationen über die *Special Edition*, bis zu solch ausgefallenen Möglichkeiten, an einem *STAR WARS*-Dinner teilzunehmen, die in regelmäßigen Abständen von den Mitgliedern des OSWFC organisiert werden. Sammlern sei ein Abstecher auf den Jedi-Basar empfohlen, denn hier können sie alle nur erdenklichen Untensilien kaufen, tauschen und verkaufen. Außerdem wird angehenden Autoren, die gerne etwas zum Thema *Krieg der Sterne* schreiben würden, auf dieser Seite die Möglichkeit gegeben, ihre Artikel einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, indem sie sie hier abdrucken. Wer also Kontakt zu Jedi-Rittern aus deutschen Landen sucht und sich für ein zünftiges Lichtschwertduell nicht jedesmal über den großen Teich teleportieren möchte, der ist auf dieser Seite goldrichtig.



Die Homepage des offiziellen deutschen *STAR WARS* Fan Clubs



Für Sammler lohnt sich der Abstecher auf den Jedi-Basar

Adresse:
http://www.oswfc.de/html/index.shtml
Sprache: Deutsch
Ladezeit: Mittel

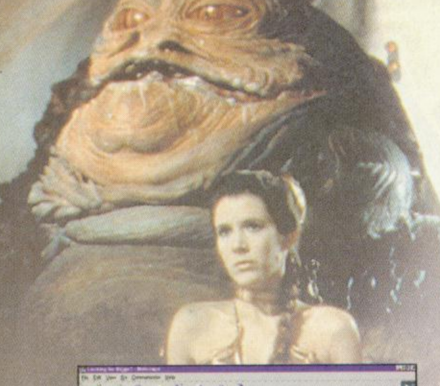
STAR WARS CCG - Page

Seit *Magic: The Gathering* ist das Sammeln von sogenannten Trade-Cards zu einer Art Volkssport geworden. Keine Spielemesse mehr, bei der man nicht ständig über irgendwelche Leute stolpert, die mit einem seltsamen Schimmer in den Augen über die Ausstellung hetzen und etwas von „Ultra-Rare-Cards" stammeln.
Der amerikanische Spielwarenhersteller Decipher hat sich aus diesem Grunde die gewinnträchtige *STAR WARS*-Lizenz geschnappt und flugs ein CCG (Customizable Card Game) daraus entwickelt, über das auf der hauseigenen Website jede nur erdenkliche Information abgerufen werden kann.
Neben Turnierplänen, Regelerläuterungen, einem Schwarzen Brett und Berichten über Spieleraktivitäten, kann man sich auf dieser Page auch (fast) alle erhältlichen Karten anschauen, so daß selbst Normalsterbliche, die keine 30$ und mehr für eine seltene Karte ausgeben wollen, hier einmal in den Genuß kommen dürfen, die teilweise wirklich äußerst gelungenen Designs zu bestaunen.
Kleine Ergänzung am Rande: Decipher führt in seinem Programm auch das CCG zu *Star Trek TNG*, so daß die Home-Page für Trekker ebenfalls einen Besuch wert sein dürfte.

Adresse:
http://www.decipher.com
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel


Erst auf den zweiten Blick erkennt man, daß auch diese Seite im Zeichen von *Krieg der Sterne* steht

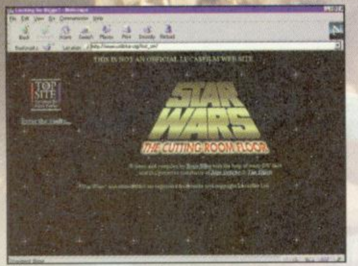

Das Objekt der Begierde: eine der eher seltenen Karten



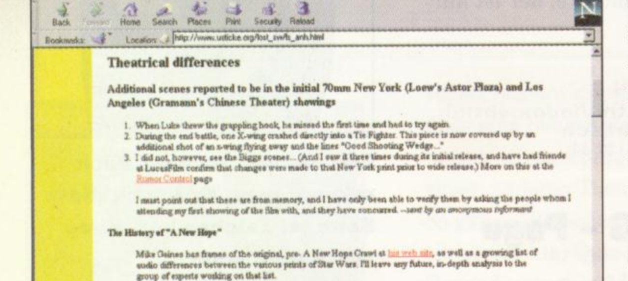
STAR WARS The Cutting Room Floor

Bei dieser höcht unoffiziellen, privaten Adresse handelt es sich um eine Website, die im Prinzip beinahe völlig ohne grafische Stilelemente auskommt und nur auf Textinformationen basiert – die aber haben es in sich!

Wie der Name schon sagt, wird auf dieser Seite fast ausschließlich Material abgehandelt, das aus den unterschiedlichsten Gründen niemals in den Originalfilmen zu sehen war. An manchen Stellen handelt es sich dabei natürlich nur um Gerüchte, die irgend jemand irgendwo gehört hat, es liegen aber auch einige fundierte Hintergrundberichte vor, die teilweise sogar aus erster Hand, sprich von ehemaligen Mitarbeitern von Lucasfilm selbst stammen.



Soweit das Auge reicht...

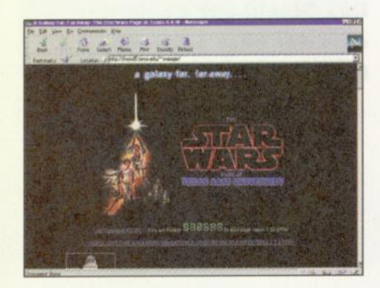


... nichts als endlos lange Textpassagen, deren Lesen aber durchaus lohnt

So war im Original-Skript von *Krieg der Sterne* beispielsweise ursprünglich vorgesehen, daß Luke und Han Prinzessin Leia in einer Art Folterkammer finden würden, wo sie ohnmächtig und mit dem Kopf nach unten von der Decke hängen sollte. Die Szene wurde dann aber geändert, da Chewbacca sie andernfalls die nächsten 15 Filmminuten lang hätte tragen müssen.

Auch die Tatsache, daß die komplette Wampa-Szene in *Das Imperium schlägt zurück* erst direkt vor Drehbeginn in das Drehbuch eingebaut wurde, da Mark Hamil kurz zuvor einen schweren Autounfall hatte und man unbedingt seine Narben im Gesicht erklären mußte, ist bestimmt nicht jedem Fan geläufig. Wer also gerne mehr über den *Krieg der Sterne* wissen möchte, als nur das, was man den offiziellen Quellen entnehmen kann, der sollte hier ruhig einmal vorbeischauen – es lohnt sich!

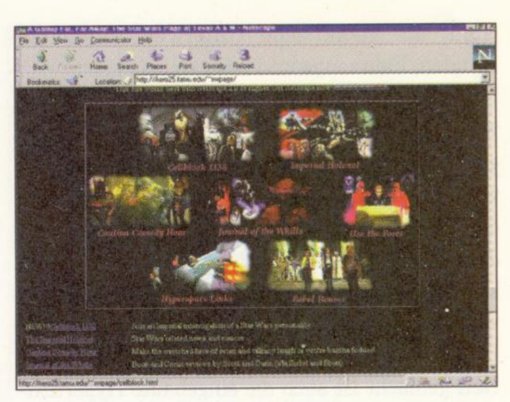
Adresse:
http://www.usticke. org/lost_sw/
Sprache: Englisch
Ladezeit: Kurz



Die *STAR WARS*-Page der Texas A&M University...

STAR WARS Texas A&M Page

Um eine weitere private Homepage, die von jedem ein bißchen bietet, handelt es sich bei dieser Seite, die vor allem durch ihr tolles Layout und das glänzend gemachte Grafikdesign zu begeistern weiß. Während die meisten anderen nichtkommerizellen Sites nur auf vorhandenes Bildmaterial zurückgreifen, wurden hier extra



... mit ihrem grafisch opulenten Auswahlmenü

eigene Fotomontagen zusammengestellt.

Auch inhaltlich vermag die A&M Page zu gefallen: mit den letzten News über die *Special Edition* wird man hier ebenso versorgt, wie mit Information über RPGs oder das CCG. Dazu gesellen sich ein wirklich gelungenes Archiv mit *Krieg der Sterne*-bezogenem Humor (allein einige der Fotomontagen sind schon den Besuch dieser Seite wert!) sowie einige aufschlußreiche Interviews und Artikel über die Darsteller.

Daneben gibt es noch Bücher- und Comic-Rezensionen, die üblichen Links zu anderen *SW*-Seiten, eine Fan-Section, in der die verschiedensten Fragen diskutiert werden sowie das beinahe schon traditionelle Quiz rund um Luke, Chewbacca & Co.

Aufgrund der grafiklastigen Seiten sind die Ladezeiten zwar nicht gerade die kürzesten, für alle aber, die mehr an opulenter Bildpracht als an informativen Textwüsten interessiert sind, gehört diese Adresse garantiert zum Pflichtprogramm.

Adresse:
http://aero25.tamu.edu/~swpage
Sprache: Englisch
Ladezeit: Lang

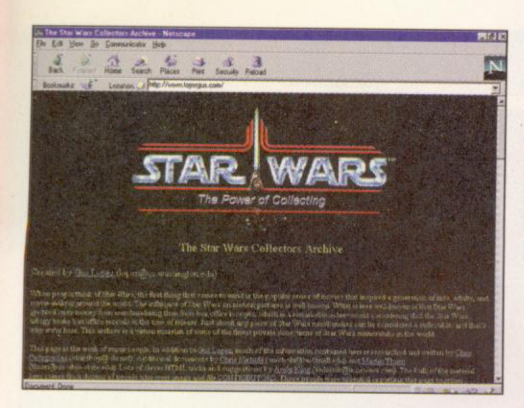
The STAR WARS Collectors Archieve

An all jene, die von *Krieg der Sterne* einfach nicht genug bekommen können, und deshalb von der Streichholzschachtel mit Darth Vader Konterfei bis zur Glühbirne im formschönen Todesstern-Design alles sammeln, was sie in die Finger kriegen, richtet sich diese Webpage.

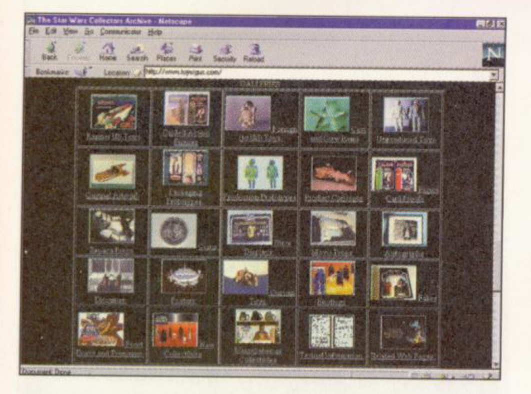
Der Autor hat sich die Mühe gemacht, auf dieser Seite alles zusammenzutragen und zu sammeln, was es über den *Krieg der Sterne* überhaupt zu sammeln gibt.

Die Auswahl ist schier unglaublich und man hat beinahe das Gefühl in der Aservatenkammer des Imperiums gelandet zu sein. Ein (kleiner) Aus-





Wer immer noch nicht weiß, was er zu *STAR WARS* sammeln soll...



... der kann sich auf dieser Seite inspirieren lassen

zug aus der Liste kann nur einen ungefähren Überblick über die Vielfalt verschaffen, die hier geboten wird. Das Angebot reicht von Actionfiguren über ausländisches Spielzeug, Original-Filmrequisiten, nachgebaute Filmrequisiten, Spielzeugprototypen, Verpackungsprototypen, Spielkarten, Münzen, Handelsdisplays, Autogramme, Poster bis zu gefälschtem Spielzeug und noch vielem, vielem mehr.

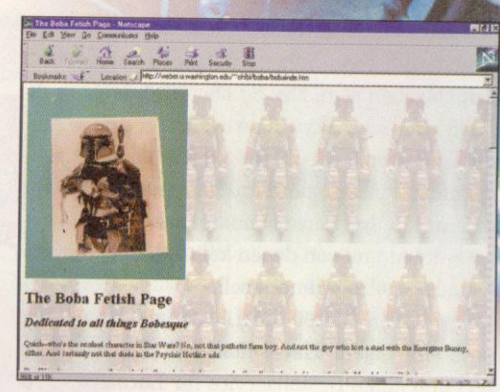
Zu beinahe jedem Sammelobjekt existiert eine gestochen scharfe Abbildung, teilweise sogar mit detaillierter Beschreibung und, falls vorhanden, einer Bezugsadresse.

Auch für Leute, die bislang noch nicht ihre Leidenschaft fürs Sammeln entdeckt haben, rentiert sich das Vorbeisurfen - vielleicht wird der ein oder andere beim Anblick dieser Kostbarkeiten ja selbst vom Sammelfieber gepackt.

Adresse:
http://www.toysrgus.com
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel

The Boba Fetish Page

Nun hat auch Boba Fett, der größte und berüchtigste Kopfgeldjäger der Galaxis, endlich seine eigene Homepage, die ihr unter dieser Adresse aufrufen könnt.



Boba Fett lebt - wer es immer noch nicht glaubt, der kann sich hier eines Besseren belehren lassen

Der Autor dieser Seite hat sich sichtlich Mühe gegeben, jeden nur erdenklichen Schnipsel über Boba Fett zu sammeln - vom Prototypen der raketenabfeuernden Actionfigur bis hin zu Tassen oder Kuchenformen, der Boba Fetischist wird hier alles finden, was er zum Glücklichsein braucht. Selbst so ausgefallene Objekte wie Boba Fett Unterwäsche gibt es zu bestaunen (wobei man allerdings bezweifeln darf, das sie auch Hoth-geprüft ist).

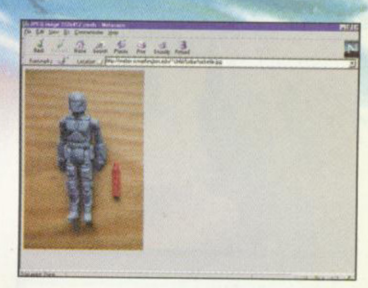
Egal also ob Ihr ein Fan des erfolreichsten Kopfgeldjägers der Galaxis seit, Euch für mandalorische Kampfpanzerungen interessiert, wie sie einst in den Klon-Kriegen Verwendung fanden, oder Euch einfach nur schon immer gewünscht habt, daß dieser eingebildete Wookie-Treiber besser in seinem Karbonitblock verschimmelt wäre - auf dieser Seite ist garantiert für jeden intergalaktischen Schurken etwas dabei.

Adresse:
http://weber.u.washington.edu/~chibi/boba/bobainde.htm
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel

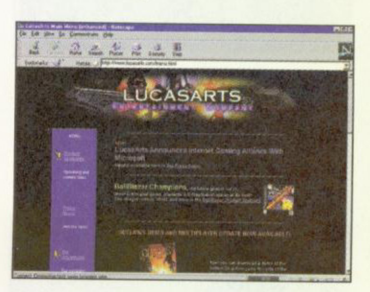
LucasArts Homepage

Ebenfalls ganz im Zeichen von *Krieg der Sterne* gibt sich die Homepage der lucaseigenen Spielefirma LucasArts - was auch nicht weiter verwundern mag, angesichts der Tatsache, daß mehr als die Hälfte aller Spieletitel die zugkräftige Lizenz ausnutzen.

Untergliedert ist die Seite in verschiedene Bereiche, die untereinander mit Hypertextfunktionen verknüpft sind. So kann man in den Product Spotlights einen ersten Blick auf Bilder der bald erscheinenden Titel *Rebellion* (Strategiespiel) oder *Jedi Knight* (3D-Actionspiel) werfen oder sich im Press Room von der Mitteilung überaschen lassen, daß sich bereits das nächste *STAR WARS* Spiel in der Warteschleife befindet. Der Handlungsort dieses indirekten Nachfolgers zu



Der angeblich echte Prototype der raketenabfeuernden Actionfigur



Auf der LucasArts Homepage gibt es jede Menge Demos neuerer und älterer Computerspiele des Top-Labels



Rebellion: das erste Strategiespiel im *STAR WARS*-Universum

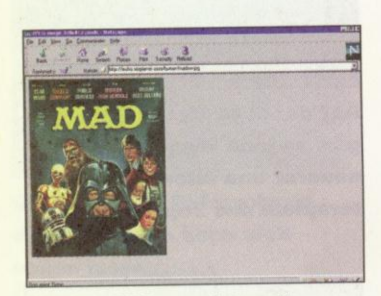






den *Indiana Jones Desktop Adventures*, das den Arbeitstitel *Yoda Sories* trägt, wird voraussichtlich Dagobah sein. Der Spieler wird dabei in die Rolle von Luke Skywalker während seiner Ausbildung zum Jedi-Ritter schlüpfen und viele spannende Abenteuer bestehen müssen, die von einem Zufallsgenerator immer wieder neu kreiert werden und von denen keines länger als eine Stunde Spielzeit dauern soll.
Desweiteren bietet die LucasArts Homepage noch eine eigene Hauszeitschrift (The Adventurer) und einen Bestellservice für LucasArts-Produkte. Der technische Support in Form des interaktiven Yoda's Help Desk sowie diverse Stellenausschreibungen des Publishers runden das interessante Angebot dieser Seite ab.

Adresse: http://lucasarts.com
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel



***STAR WARS* wie es singt und lacht**

The STAR WARS Humor Homepage

Wie der Name der Seite bereits verrät, dreht sich unter dieser Adresse alles um Humor und Witze rund ums *STAR WARS*-Universum.
Neben einer Microsoft/*STAR WARS* Satire mit dem Titel *SoftWares* und etlichen Song-Parodien zählen sicherlich vorallem die Cover der alten MAD-Magazine sowie einige gelungene Cartoons zu den Highlights.
Bei den textlastigen Seiten sind allerdings leider ein wenig Englischkenntnisse gefragt, zudem einige der Jokes nicht ganz jugendfrei sind, und die Pointen das ein oder andere Mal etwas unter die Gürtellinie zielen.
Den einen oder anderen herzhaften Lacher hält diese Seite aber in jedem Falle bereit, so daß jeder Fan mit ein wenig Sinn für schrägen (und manchmal etwas geschmacklosen) Humor hier bestens bedient wird.

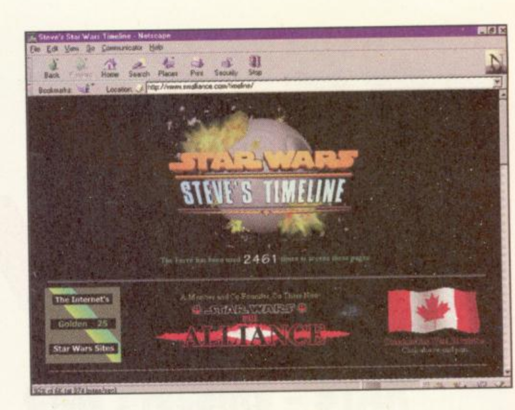
Adresse:
http://echo.simplenet.com/humor/
Sprache: Englisch
Ladezeit: Kurz

Zu den Höhepunkten dieser Page zählen die Abbildungen der alten MAD-Titelseiten

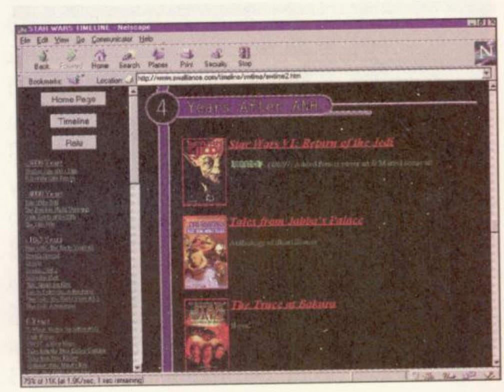


Steve's STAR WARS Timeline

Der Autor dieser Seite hat anhand der Kinofilme, den Dark-Horse Comics, allen bisher erschienen Büchern sowie den Computerspielen einen kompletten zeitlichen Abriß des Geschehens im *STAR WARS*-Universums erstellt, beginnend 5000 Jahre vor dem ersten (bzw. vierten) Film mit dem Aufstieg und Fall des Sith Imperiums bis ins Jahr 25 nach *Krieg der Sterne*.
Zu jedem Jahr exisitiert eine vollständige, in chronologischer Reihenfolge sortierte Liste aller



Der zeitliche Abriß des Krieg der Sterne-Univerums...



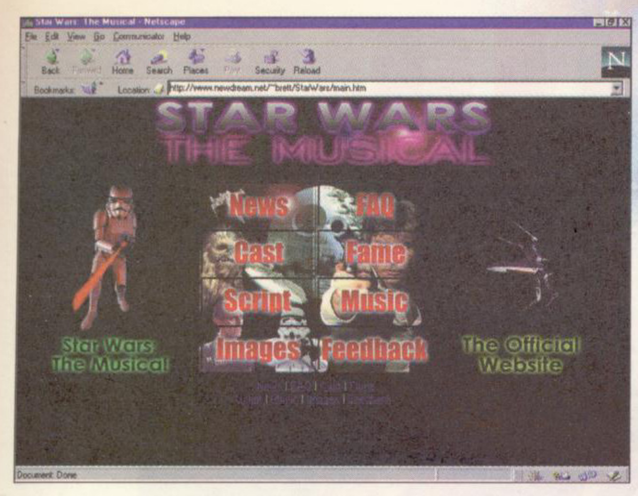
... anhand aller Publikationen in den Medien Print, Film und Computer

in diesem Zeitraum spielenden Bücher, Filme oder Computerspieleumsetzungen. Besonders gelungen ist dabei die Möglichkeit, auf die einzelnen Titel zu klicken und das jeweilige Coverartwork in voller Bildschirmgröße und gestochen scharfer Bildqualität angezeigt zu bekommen. Wer sich also bislang immer verzweifelt gefragt hat, welche Abenteuer Han Solo vor seinem ersten Treffen mit Luke als Schmuggler zu bestehen hatte, der sollte hier mal einen Blick riskieren.

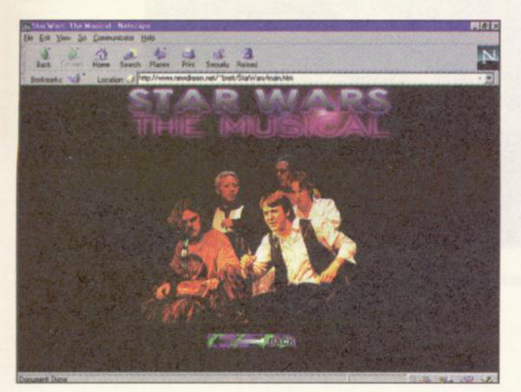
Adresse:
http://www.swalliance.com/timeline/
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel

STAR WARS: The Musical

Am 24. und 25. Mai 1996 führten einige Studenten der Palos Verdes Peninsula High School in Rolling Hills im Staate Kalifornien ein selbstgeschriebenes und selbst inszeniertes *STAR WARS* Musical auf. Obwohl den beiden Aufführungen im Schnitt nur je etwa 300 Zuschauer beiwohnten und es sich in keinster Weise um eine offiziell von Lucasfilm genehmigte Produktion handelte, war der Erfolg so gigantisch, daß der Inszenierung mittlerweile eine eigene Homepage im



Auf dieser Site gibt es weniger zu sehen als vielmehr zu hören



Broadway at it's best - man beachte vorallem Chewbacca und Obi-Wan

Internet gewidmet wurde, auf die sogar schon die Los Angeles Times aufmerksam geworden ist. Neben dem Originaldrehbuch mit allen Liedtexten kann man sich hier auch Ausschnitte der Songs im WAV-Format downloaden. Bei Titeln wie 'Run, Luke, run' oder 'Use the force', deren Melodien sich an die Klassiker aus Miss Saigon oder Phantom of the opera anlehnen, bleibt garantiert kein Auge trocken!

Leider existiert laut den Autoren dieser kultigen Homepage von der kompletten Aufführung nur eine schlechte Videoaufzeichnung, die man nicht herausgeben möchte, es laufen allerdings Vorbereitungen, um *Das Imperium schlägt zurück* sowie *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* ebenfalls als Musical zu adaptieren. Die entsprechenden Inszenierungen sollen dann etwa zur Jahrtausendwende uraufgeführt werden, diesmal wahrscheinlich in größerem Stil und mit einer professionellen Vermarktung. Vielleicht gibt ja dann auch Lucasfilm der ganzen Sache seinen Segen - zu wünschen wäre es jedenfalls.

Adresse:
http://www.newdream.net/~brett/StarWars/main.htm
Sprache: Englisch
Ladezeit: Mittel

20th Century Fox Homepage

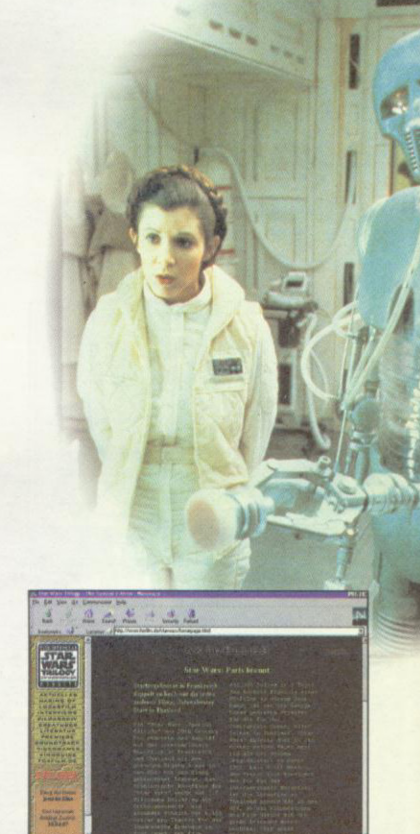
Die deutsche Homepage des amerikanischen Filmstudios 20th Century Fox gehört sicherlich zu den übersichtlichsten und benutzerfreundlichsten Seiten im gesamten Internet und steht dieser Tage natürlich ganz im Zeichen von *Krieg der Sterne*.

Zwar beschränken sich die meisten anwählbaren Bereiche auf reine Textpassagen, diese werden allerdings augenfreundlich in großen Lettern und ordentlich gesetzt auf einem neutralen schwarzen Sternenhintergrund präsentiert.

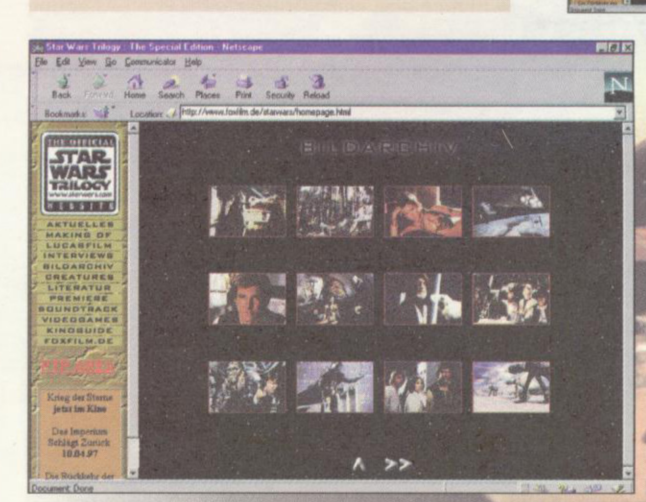
Auch inhaltlich gibt es an dem Gebotenen nichts auszusetzen, aus erster Hand bekommt man hier ausführliche Insiderinformationen zu Themengebieten wie *ILM, THX* und *Skywalker-Sound* oder kann sich durch eine detailierte Schilderung der Filmrestaurierung klicken. Aktuelle Meldungen über die erdbebenartige Publikumsresonanz auf die *Special Edition* rund um den Globus fehlen ebensowenig wie ein Archiv mit Bildmaterial und vielen QuickTime-Movies zum downloaden - alles in deutscher Sprache versteht sich.

Wer außerdem erfahren möchte, wann in einer Stadt in seiner Nähe der nächste Teil der *Special Edition* Premiere feiert, was sich am neuen Soundtrack alles getan hat oder einfach nur einen Link zur Funsoft-Homepage sucht, um an die neuesten Demos von LucasArts zu gelangen, der sollte in jedem Fall einen Abstecher auf die Fox-Homepage machen. *rca*

Adresse:
http://www.foxfilm.de/starwars/homepage.html
Sprache: Deutsch
Ladezeit: Kurz



Neben aktuellen berichten und Meldungen über den Ablauf der Special Edition...

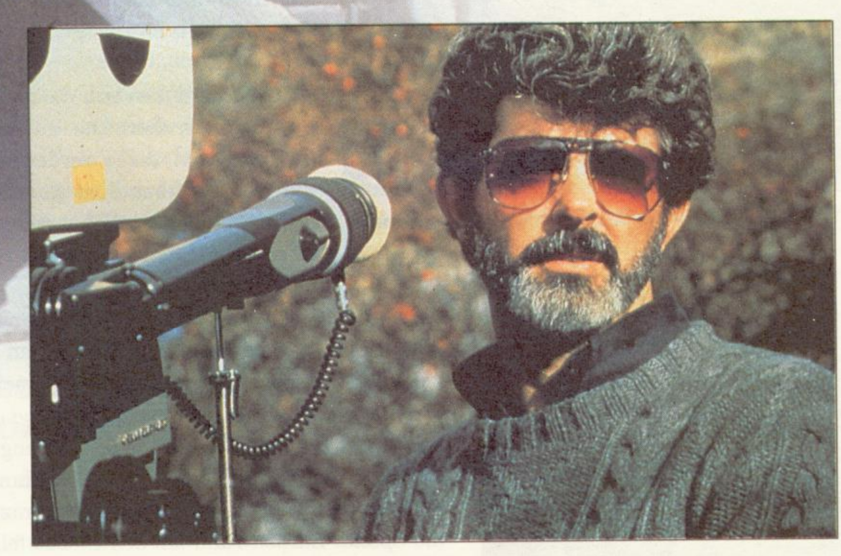


...findet man bei Fox auch ein umfangreiches Bildarchiv sowie einen Trailer im QuickTime-Format

WIE ALLES

Die Karriere des

Der lange und dornige Weg zum erfolgreichsten Film aller Zeiten



George Lucas – der geniale Kopf hinter der *STAR WARS*-Trilogie

Luke Skywalker in der Wolkenstadt über Bespin

Der überwältigende Erfolg von *Krieg der Sterne* legte Ende der 70er Jahre den Grundstein zu einem gigantischen Firmen-Imperium. Doch der Weg dorthin war lang und steinig...

Kindheit und Jugend

George Lucas wurde am 14. Mai 1944 in Modesto geboren, einer kleinen Stadt im Tal von San Joaquin im Norden Kaliforniens. Während sein Vater den Lebensunterhalt für die Familie durch den Anbau von Walnüssen und Trauben auf der hauseigenen Farm verdiente, widmete sich seine Mutter ganz der Erziehung von George und seinen drei Schwestern. George verbrachte eine glückliche Kindheit und Jugend, erfüllt mit den einfachen Freuden des ländlichen Lebens der 50er Jahre. Er veranstaltete Seifenkistenrennen mit seinen Freunden, spielte in Baumhäusern und besuchte regelmäßig die Nachmittagsmatinees der beiden örtlichen Kinos, wobei die Kurzfilmserie Flash Gordon zu seinen absoluten Favoriten zählte. Außerdem verschlang er jede Art von Abenteuerliteratur, egal ob es sich dabei um Ritter-, Western- oder Piratengeschichten handelte, und begeisterte sich, wie die meisten seiner Altersgenossen, für Comics wie Superman oder Donald Duck.

Da seine schulische Laufbahn nicht eben berauschend verlief, stand für ihn bereits früh der Entschluß fest, einmal Zimmermann zu werden. Aber auch in seiner Leidenschaft für Autos sah er eine Zukunftsperspektive und so jobbte er während seiner Teenagerzeit als Mechaniker in einer Autowerkstatt. In der vagen Hoffnung vielleicht einmal einen Vertrag als Rennfahrer ergattern zu können, frisierte er alte Autos zu Rennwagen um und lieferte sich packende Duelle mit seinen Kameraden. Sein ganzer Stolz war ein alter Fiat, den er mit Überrollbügeln und einem Spezialsicherheitsgurt versehen hatte. Genau dieser Sicherheitsgurt sollte ihm im Alter von 18 Jahren das Leben retten, als nämlich ein Klassenkamerad seinen Wagen bei voller Fahrt zu überholen versuchte und ihm in die Seite krachte. Der Gurt riß und George wurde aus sei-



Leia versucht Luke über den Verlust seines Mentors Kenobi hinwegzutrösten

BEGANN...
George Lucas

nem Auto geschleudert, bevor es sich mehrmals überschlug und an einem Baum zerschellte. Nachdem er zwei Tage später aus dem Koma erwachte, verwarf er den Plan mit der Rennfahrerei. Statt dessen schrieb er sich am Junior College in Modesto für Anthropologie, Mythologie und Philosophie ein. Später wechselte er dann an die Cinema School der University of Southern California, weil er laut eigener Aussage von einem Freund gehört hatte, daß dieser Studiengang der leichteste sei.

Lehrjahre

Während seiner Zeit an der USC Cinema School produzierte Lucas acht Kurzfilme, darunter unter anderem einen SciFi-Film mit dem Titel *THX 1138 4EB/Electronic Labyrinth*, der neben einigen kleinen Auszeichnungen auch den ersten Preis beim Third National Student Film Festival 1965 gewinnen konnte.

Mit 23 Jahren traf George Lucas dann zum ersten Mal den vier Jahre älteren Francis Ford Coppola, der zu diesem Zeitpunkt gerade einen Film mit Fred Astaire drehte. Die beiden wurden Freunde und Lucas begann als Assistent des Jungregisseurs zu arbeiten. Es war Coppola, der Lucas in die Geheimnisse der Filmproduktion einweihte und ihn mit den Mechanismen der Industrie vertraut machte.

Voller Enthusiasmus zogen die beiden 1969 gemeinsam nach San Francisco und gründeten dort die Zoetrope Studios. Ihr Ziel war es, frischen Wind in das ihrer Meinung nach erstarrte und festgefahrene Filmbusiness zu bringen.

Den größten Erfolg feierten die Zoetrope Studios mit dem 1971 entstandenen SciFi-Streifen *THX 1138*, einer Neuverfilmung des Kurzfilmes, den George an der USC Cinema School gedreht hatte. In den Hauptrollen agierten Robert Duval und Donald Pleasence, Regie führte George Lucas und produziert wurde der Film von Francis Ford Coppola. Als Drehorte dienten dabei unter anderem die halbfertigen U-Bahn-Tunnel von San Francisco.

Für beide, sowohl Lucas als auch Coppola, markierte der Erfolg von *THX 1138*, der bis heute bei Insidern als Kultfilm gehandelt wird, einen Wendepunkt in ihrer Karriere. Während George Zoetrope verließ, um sein eigenes Unternehmen Lucasfilm Ltd. zu gründen, begann Coppola mit den Dreharbeiten zu dem Film *Der Pate*.

Die ersten Erfolge

Der Erfolg bei den Kritikern führte dazu, daß *THX* in das Programm der Fimfestspiele von Cannes aufgenommen wurde. George Lucas, der zu diesem Zeitpunkt völlig abgebrannt war, kratzte sein letztes Geld für ein Flugticket an die



Darth Vader – der dunkle Lord der Sith



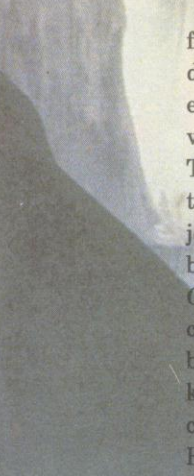
Darth Vader im Zwiegespräch mit dem Kopfgeldjäger Boba Fett



Die Rebellen im Anflug auf den Waldmond Endor



„Verbünde dich mit mir; gemeinsam können wir als Vater und Sohn über die Galaxis herrschen."



französische Riviera zusammen, und mußte sich dort sogar heimlich in die Vorführung seines eigenen Filmes schmuggeln, da er keinen Festivalpaß hatte.

Trotzdem gelang es ihm, einen Agenten der United Artists zu treffen und ihn für ein neues Projekt zu begeistern, das er gerade zu planen begonnen hatte. Es trug den Titel *American Graffiti*, und George wollte darin seine persönlichen Kindheits- und Jugenderinnerungen verarbeiten. Ihm erschien es wichtig, nach dem eher kalten und pessimistischen *THX* einen freundlicheren, menschlichen Film zu machen, um als Regisseur nicht gleich zu Beginn seiner Karriere auf ein bestimmtes Schema festgelegt zu werden. United Artists genehmigte ihm einen Vorschuß von 10 000 Dollar und George begann mit der Ausarbeitung des Drehbuches, was ihm nach eigener Aussage sehr leicht fiel, da viele der Erlebnisse und Erfahrungen der handelnden Personen direkt aus seinem eigenen Leben gegriffen sind. Dennoch gab es zunächst einigen Ärger mit der Filmgesellschaft, da die ersten Drehbuchentwürfe abgelehnt wurden und George Gefahr lief, erneut sein Konto überzustrapazieren.

Just in dieser Phase erreichte ihn das verlockende Angebot, die Regie für einen anderen Film mit dem Titel *Lady Ice* zu übernehmen – immerhin bot man ihm 100 000 Dollar plus Erfolgsbeteiligung. Doch Lucas lehnte ab, denn er wollte um jeden Preis sein eigenes Projekt durchziehen, und er tat gut daran: *Lady Ice* wurde ein katastrophaler Flop.

So war es wieder einmal sein Freund Francis Ford Coppola, der ihm aus seiner monetären Misere helfen sollte. Sein Film *Der Pate* hatte Coppola gerade den endgültigen Durchbruch verschafft und ihn finanziell unabhängig gemacht. Daher zögerte er keine Sekunde und stieg bei Lucas als Produzent ein, um ihn aus den Verträgen von United Artists herauszukaufen. Anschließend brachte er seinen Freund dann bei den Universal Studios unter.

Obwohl *American Graffiti* in nur 28 Tagen mit einem Minimalbudget von rund 700 000 Dollar entstand, entwickelte er sich der Film zu einem riesigen Erfolg in den Kinokassen und spielte weit mehr als 100 Millionen Dollar ein. Er wurde für fünf Oscars nominiert, darunter „Bester Film", „Beste Regie" und „Bestes Screenplay".



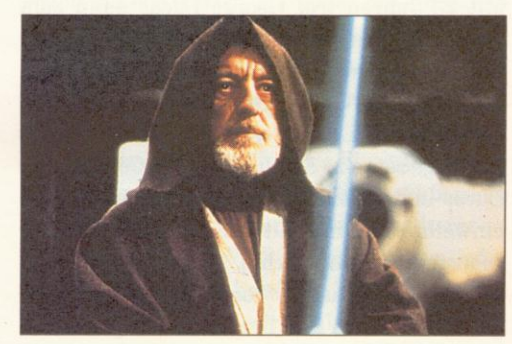
Für Billy Dee Williams (rechts) war es „die Rolle seines Lebens"



Lando Calrissian – Administrator der Wolkenstadt

Der Krieg der Sterne

Die Frage, wie Lucas die Idee zu *Krieg der Sterne* kam, beantwortet er wie folgt: „Als ich den Film erdachte, war ich sehr daran interessiert eine Art moderne Mythologie zu entwickeln, ähnlich wie es der Western lange Zeit gewesen war. Der Western war eine Art moderne, amerikanische Legende, geschaffen, um gewisse Werte zu vermitteln und aufzuzeigen, wie man miteinander leben und umgehen sollte – so wie es die Mythologien schon immer getan haben. Als ich mit der Arbeit begann, stellte ich fest, daß ich ein neues Feld finden mußte, etwas, das außerhalb des bekannten lag. Griechische Legenden beispielsweise spielen oft an Schauplätzen in unbekannten Gegenden, ohne dabei ihre Glaubwürdigkeit zu verlieren. Der einzige Schauplatz, der für einen modernen Mythos noch übrig blieb, war der Weltraum."

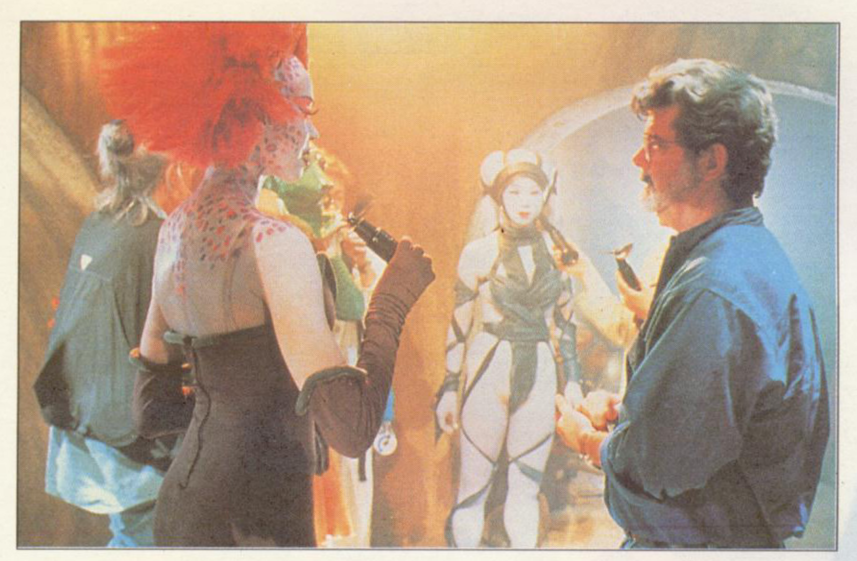


Sir Alec Guinness hatte von Anfang an großes Vertrauen in den jungen Regisseur

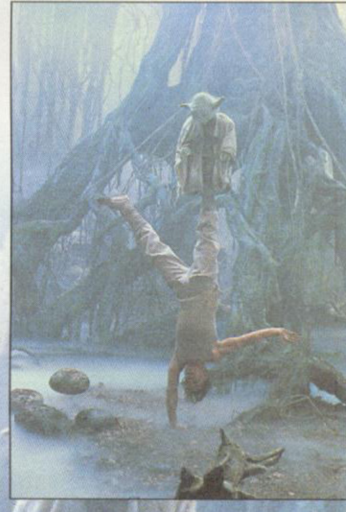
THX 1138

Produktionsfirma: *Warner Brothers / Zoetrope Studios*
Regie: *George Lucas*
Produzenten: *Francis Coppola (Executive), Edward Folger (Associate), Lawrence Sturhahn*
Darsteller:
Robert Duvall - THX 1138
Donald Pleasence - SEN 5241
Maggie McOmie - LUH 3417

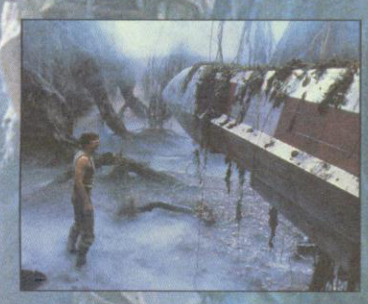
George Lucas übernahm die Geschichte von seinem Kurzfilm THX 1138 4EB/Electronic Labyrinth, den er während seiner Studienzeit an der Universität gedreht hatte. Die beklemmende Zukunftsvision handelt von einem Arbeiter namens THX 1138, der in einem totalitären, computerregierten Staat unter der Erdoberfläche lebt, in dem die Menschen mittels einer Droge, die den Sexualtrieb unterdrückt, unter Kontrolle gehalten werden. Eines Tages tauscht THX 1138s Zimmergenossin LUH 3417 die tägliche Drogendosis gegen ein Aufputschmittel aus, woraufhin die zwei sich näherkommen und miteinander schlafen. Als die beiden verhaftet werden, lernt THX einen Mitgefangenen namens SEN 5241 kennen, und gemeinsam planen sie einen Ausbruch, um an die Erdoberfläche zu fliehen und sich dem Regime so für immer zu entziehen.



George Lucas bei den Dreharbeiten zur *Special Edition*



Yoda unterweist Luke in den Gebrauch der Macht

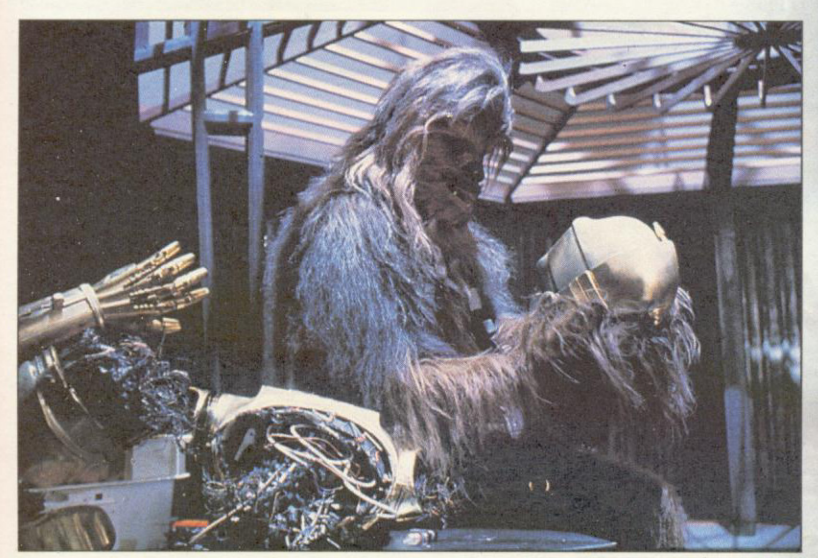


„Tu es! Oder tu es nicht! Es gibt kein Versuchen!"

Als Lucas 1975 mit seinem ersten Drehbuchentwurf von *Krieg der Sterne* an die Türen der Studiobosse klopfte, hagelte es zunächst Absagen. Das Projekt sei nicht realisierbar, bekam er zumeist als Antwort zu hören, außerdem glaubte niemand ernsthaft daran, daß sich mit einem Science-Fiction-Film großes Geld verdienen ließe. Die einzigen beiden erfolgreichen Filme dieses Genres vor *Krieg der Sterne* waren *2001 – Odyssee im Weltraum* und die *Planet der Affen*-Reihe gewesen, und sogar Lucas selbst rechnete laut eigener Aussage nur mit einem geringen Einspielerfolg, der deutlich unter dem dieser beiden Produktionen liegen würde.

Als er dann mit seinem Drehbuch bei Alan Ladd jr., dem Produktionsleiter von 20th Century Fox vorstellig wurde, stieß er zum ersten Mal auf offene Ohren für seine Idee. Ladd fand Gefallen an dem Weltraumepos mit seinen gigantischen Schlachten, finsteren Schurken und strahlenden Helden. Doch mehr als 9,5 Millionen Dollar wollte auch die Fox für dieses ehrgeizige Projekt nicht zur Verfügung stellen – zu wenig, um mit der damaligen Technik den Film so umzusetzen, wie George ihn sich eigentlich vorgestellt hatte. Um aus der Not eine Tugend zu machen, gründete Lucas daher seine eigene Firma für Spezialeffekte, der er den Namen Industrial Light & Magic gab (ILM), und holte sich junge, erfolgshungrige Spezialisten an Bord, die mit ihren computergestützen Aufnahmeverfahren bald neue Maßstäbe im Bereich der Tricktechnik setzen sollten. Inzwischen ist ILM mit 14 Oscars und neun Technical Achievement Awards für die Gestaltung der Spezialeffekte in mehr als 110 Filmen ausgezeichnet.

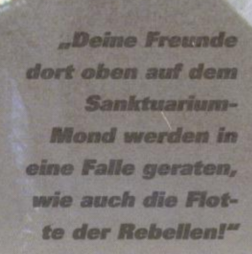
Um bei den Verhandlungsgesprächen mit 20th Century Fox Eindruck zu hinterlassen, fertigten die beiden Grafiker Ralph McQuarrie und Joe Johnston mehrere Entwürfe und Gemälde von Darth Vader, C-3PO und R2-D2 an. Diese Designs waren eigentlich in erster Linie nur dazu gedacht, dem Studio einen ungefähren Eindruck von der Atmosphäre des Films zu vermitteln, der





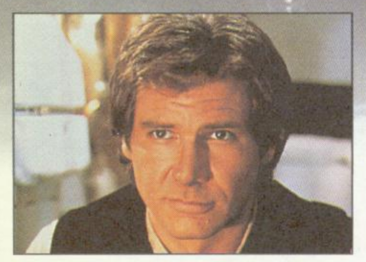
Han Solo wird für die Kohlenstoff-Gefrieranlage bereit gemacht

Chewbacca und C-3PO im Gefängnis der Wolkenstadt

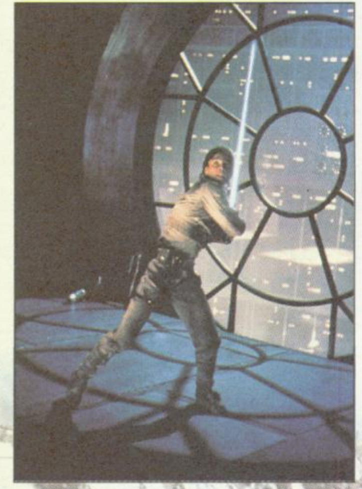


„Deine Freunde dort oben auf dem Sanktuarium-Mond werden in eine Falle geraten, wie auch die Flotte der Rebellen!"





Han Solo – der Captain des Rasenden Falken



„Sie werden sehen, ich stecke voller Überraschungen!"

überwältigende Erfolg bei der Präsentation veranlaßte Lucas jedoch bei genau diesen Entwürfen zu bleiben und sie später dann auch im Film zu verwenden.

Am 25. Mai 1977 hatte *STAR WARS* schließlich in den amerikanischen Kinos Premiere – der Rest ist bekanntlich Geschichte. Der Film brach weltweit sämtliche Kassenrekorde und wurde erst 1982 von *E.T.* als erfolgreichster Film aller Zeiten abgelöst. Mittlerweile hat er sich diesen Platz jedoch wieder zurückerobert – dank der Neuaufführung der *Special Edition*. Desweiteren wurde *Krieg der Sterne* im Jahr 1989 die Ehre zuteil, zu den ersten 25 Filmen zu gehören, die ins National Film Registry aufgenommen wurden. Damit gehört er in die Reihe jener amerikanischen Filme, denen ein Wert von filmhistorischer Bedeutung beigemessen wird.

Nachdem er im ersten Teil noch im Regiestuhl Platz genommen hatte, beschränkte George Lucas sich bei seinen späteren Filmen, darunter die beiden *STAR WARS* Nachfolger *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* sowie der mit seinem Freund Steven Spielberg geschaffenen *Indiana Jones*-Trilogie nur noch auf die Rolle des Produzenten. Für die drei neuen *STAR WARS*-Teile wird George Lucas nun zum ersten Mal nach über zwanzig Jahren wieder selbst Regie führen, und er verspricht, daß der vierte Teil ein ähnlicher Meilenstein werden wird wie der erste. Wir dürfen also gespannt sein.. *rca*

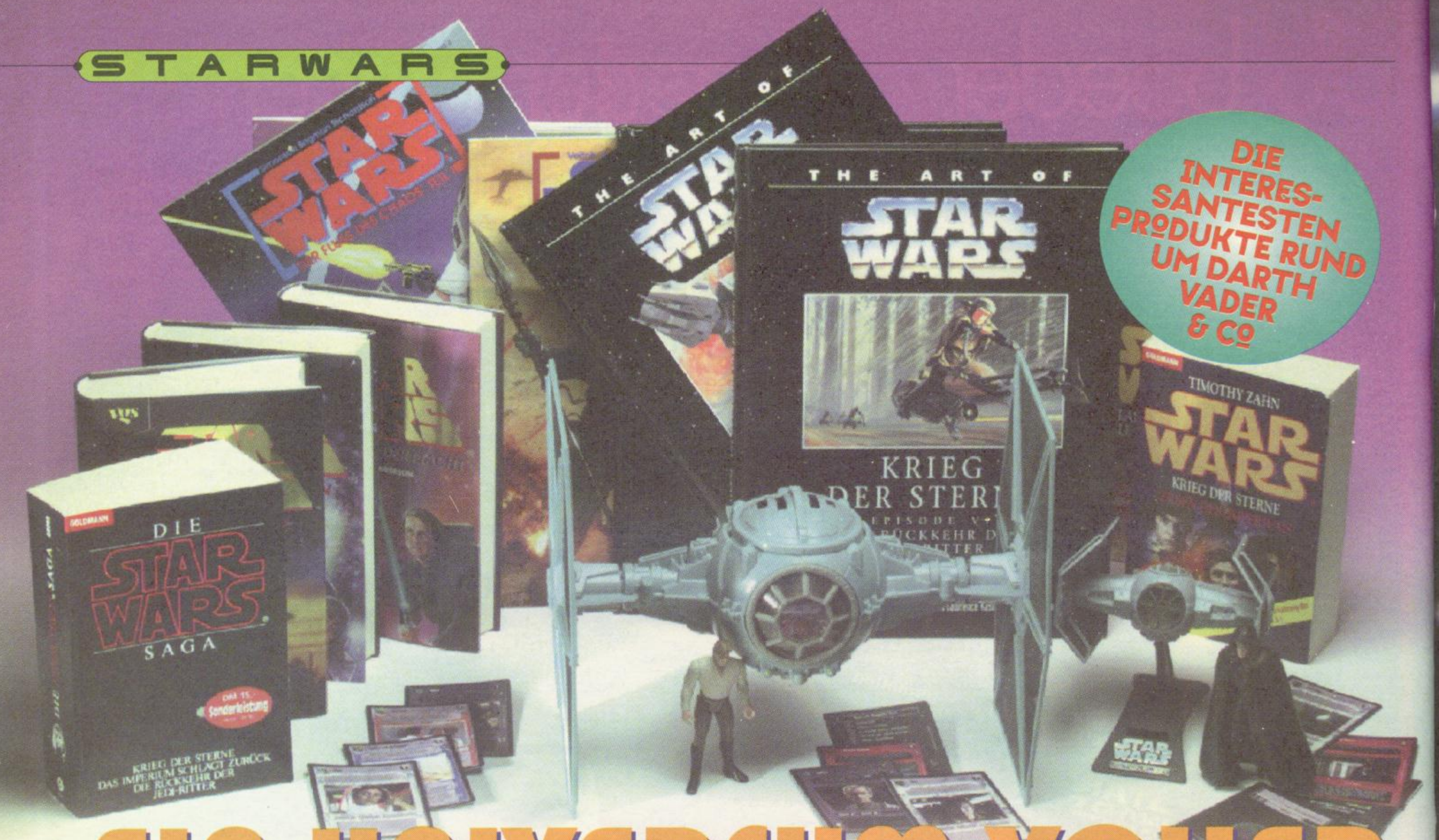


Das Cockpit des Rasenden Falken, den man für die Dreharbeiten in Originalgröße nachbaute

AMERICAN GRAFFITI

Produktionsfirma: *Universal Pictures*
Regie: *George Lucas*
Produzenten: *Francis Coppola, Gary Kurtz*
Darsteller:
Richard Dreyfuss – Curt Henderson
Ron Howard – Steve Bolander
Paul Le Mat – John Milner
Charles Martin Smith – Terry Fields
Harrison Ford – Bob Falfa

Der Film, dessen komplette Handlung in einer einzigen Nacht spielt, wurde von George Lucas bis in die kleinste Nebenrolle mit jungen, damals größtenteils noch völlig unbekannten Schauspielern besetzt, von denen die meisten anschließend eine steile Karriere vor sich hatten. Im Mittelpunkt der Geschichte steht eine vierköpfige Clique von Teenagern, die zusammen in einer kalifornischen Kleinstadt aufgewachsen sind und gerade an der Schwelle zum Erwachsenwerden stehen. Als die Freunde erfahren, daß zwei von ihnen am nächsten Tag die Stadt verlassen werden, um an ein College zu gehen, beschließen sie, in einer letzten gemeinsamen Nacht noch einmal richtig einen draufzumachen.



EIN UNIVERSUM VOLLER MERCHANDISING

Durch clevere Marketingstrategien und Lizenzvergaben sprengte die STAR WARS-Trilogie auch im Merchandising-Bereich alle Rekorde.

Kaum ein Film hat je so viele Lizenzprodukte nach sich gezogen wie die *Krieg der Sterne*-Trilogie. Wir haben für Euch einige der interessantesten Artikel unter die Lupe genommen und eine kleine Auswahl von Gimmicks zusammengestellt, die das Herz eines jeden Jedi-Ritters höher schlagen lassen

Die Bücher und Comics

Im vgs-Verlag sind in Deutschland diverse Hardcover-Romane erschienen, darunter u.a. die brandneue **„Young Jedi Knights"**-Reihe des amerikanischen Star-Autors Kevin J. Anderson, der bereits durch seine Akte-X-Bücher auf sich aufmerksam machen konnte. Die Preise der Hardcover-Romane liegen alle im 30-Mark-Bereich.

Der Goldmann-Verlag hat sich auf die Paperback-Ausgaben spezializiert und neben den Büchern zum Film unter anderem die **„Erben des Imperiums"** -Reihe von Timothy Zahn veröffnetlicht, die Anfang der Neunziger die *STAR WARS*-Bücher-Renaissance einleitete. Aber auch die älteren Romane um Han Solo oder Lando Calrissian wurden pünktlich zur *Special Edition* neu aufgelegt. Alle Bände kosten um die 15 Mark.

Ein besonderer Leckerbissen wird vom Bastei-Verlag präsentiert, nämlich die drei Bände **„The Art of STAR WARS"**, in denen neben den Originaldrehbüchern Hunderte von Skizzen und Szenenfotos abgebildet sind. Jedes dieser begehrten Sammlerstücke kostet 48 Mark und ist überall im Buchhandel erhältlich.

Für alle, die ein bißchen weniger Text und etwas mehr Bilder bevorzugen, sind die berühmten **Dark Horse Comics** genau die richtige Lektüre, die in Deutschland vom EHAPA-Verlag herausgegeben werden. Jeder Band kostet zwischen 15 und 20 Mark und bietet Comic-Kunst vom Allerfeinsten.

Actionfiguren und Modelle

Im Rahmen der *Special Edition* veröffentlicht Kenner jetzt über die Firma HASBRO in Deutschland das neue **WORLD OF STAR WARS-Figurensortiment**, das sich durch viele stilechte Details und Zubehör auszeichnet. Jede Figur kostet etwa 15 Mark, außerdem sind auch die Raumschiffmodelle wie der Rasenden Falken oder der Tie-Fighter wieder im Handel erhältlich.

Rein auf die Fahrzeuge aus dem *STAR WARS*-Universum spezialisiert hat sich der amerikanische Hersteller MicroMachines, dessen **STAR WARS Action Fleet** in Deutschland von der Firma Bienengraber vertrieben wird (siehe auch unseren nebenstehenden Wettbewerb!). Die große Auswahl an den bis ins kleinste Detail liebevoll gestalteten Raumschiffen reicht vom Snowspeeder über Darth Vaders Shuttle bis zu den imperialen AT-AT's.

STAR WARS fürs Ohr

Als passende musikalische Untermalung zum Stöbern in der oben aufgeführten Lektüre empfiehlt sich der **Filmsoundtrack**, den BMG Ariola/RCA Victor zum Start der *Special Edition* extra neu aufgenommen hat. Auf den drei Samplern, von denen jeder zwei CDs beinhaltet, befindet sich eine perfekte Überarbeitung des Originals von John Williams, eingespielt vom London Symphony Orchestra.



Großer Wettbewerb

Gewinnt eines von 140 Modellen der Micro Machines *STAR WARS* Action Fleet von IDEAL!

In Zusammenarbeit mit Bienengraeber / IDEAL veranstalten wir eine große Verlosung. Zu gewinnen gibt es sage und schreibe 140 (in Worten: einhundertvierzig!) Modelle der Micro Machines *STAR WARS* Action Fleet, darunter Imperial AT-AT, Luke's X-Wing Starfighter und Rebel Snowspeeder.

Mitmachen ist ganz einfach: schreibt uns nur eine Postkarte mit Eurer Adresse an folgende Anschrift:

Magna Media Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: „Star Wars Action Fleet"
Postfach 1304
85331 Haar bei München

Die ersten 140 Einsender gewinnen automatisch je eines der begehrten Sammlerstücke. Einsendeschluß ist der **20. Juni 1997**, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Magna Media, IDEAL / Bienengraeber sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen.

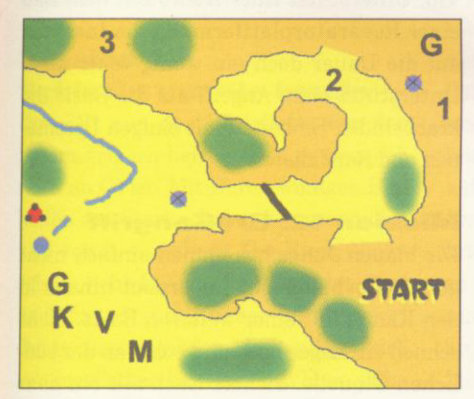
Möge die Macht mit Euch sein...

größten Schaden anrichten. Von den Wachttürmen geht anhand der großen Zahl Eurer Truppen nur wenig Gefahr aus.

Mission 07: Befreiung der Gefangenen

Um die Gefangenen zu befreien, startet Ihr mit einigen Einheiten und geht geschlossen ganz am Rand nach Norden. Kurz vor Position 1 haltet Ihr inne und schickt zuerst die Infanterie, anschließend die mobilen Gefährte auf den Raketenturm. Ist dieser in seine Einzelteile zerlegt, könnt Ihr die Gefangenen aus dem Gebäude befreien, die Euch dann brav folgen werden. An Punkt 2 warten noch ein paar Überlebende. Der weitere Weg führt Euch nach Westen, wo Ihr bei Stelle 3 wieder auf einen Symmetriker-Verband stoßt, dem das gleiche Schicksal widerfährt, wie kurz vorher dem anderen. Weiter südlich haltet Ihr Euch bei dem dort stehenden Raketenturm an das jetzt bekannte Procedere – versucht dabei die Pyromanen einzusetzen, was die Sache exzessiv beschleunigt. Die beistehende Infanterie der Barbaren kommt "ganz nebenbei" unter die Räder Eurer Fahrzeuge. Ein klein wenig Hektik gefällig? Stürmt sobald wie möglich nach Süden und eliminiert den Vorposten sowie danach den Maschinenschuppen samt der herumschwirrenden Einheiten.

Tip: Habt Ihr die Basis zerstört und die Mission ist nicht beendet, dann geht zurück zu Position 1, stampft den eventuell schon wieder halberrichteten Raketenturm in den Boden und beendet somit den Auftrag.

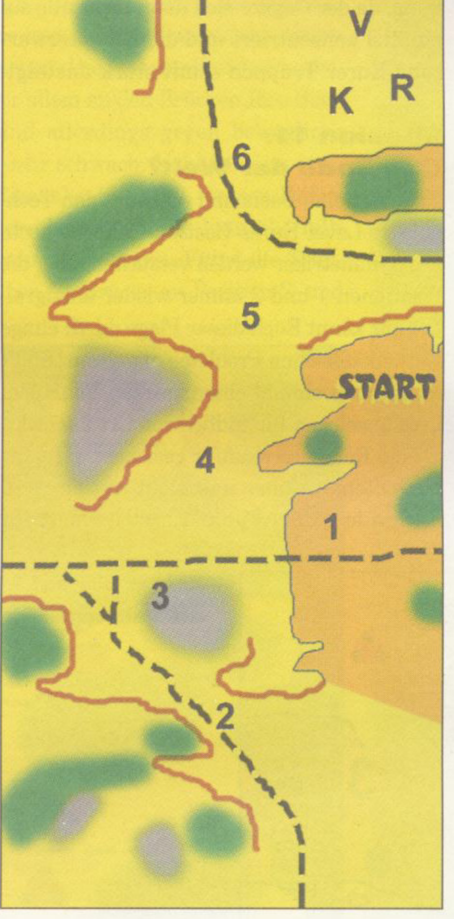


In dieser Mission könnt Ihr nicht auf Nachschub hoffen

Mission 08: Angriff auf einen Konvoi

Die Späher haben ganze Arbeit geleistet und Euch mit genügend Informationen versorgt, um den Symmetrikern einen Strich durch die Rechnung zu machen. Mit den bereitgestellten Einheiten brecht Ihr sofort nach Süden auf. An Position 1 harrt eine Barbareneinheit ihrer Vernichtung, und spätestens bei Punkt 2 solltet Ihr auf den Tanklaster-Konvoi der Überlebenden stoßen. Laßt ihn jedoch vorerst in Ruhe und versucht, Euch an Standort 3 vorbei vor ihn zu setzen. Die Barbaren wollen das an den Positionen 4 und 5 durch massive Abwehr verhindern, aber das sollte ihnen wenig nutzen. Jetzt ist es ein Kinderspiel einen LKW nach dem anderen zu zerlegen.

Tip: Wenn Euch die "Batterienboote" entgegen kommen, dann versucht, mit Euren Einheiten in Bewegung zu bleiben. Richtig schlagkräftig ist diese Waffe nämlich nur gegen feststehende Ziele.

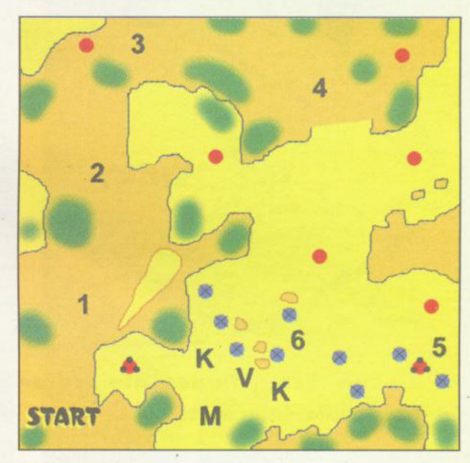


Greift den Konvoi nicht sofort nach Sichtkontakt an

Mission 09: Kampf um das Territorium

Ihr sollt einem Eurer Kollegen helfen und startet erstmal mit ein paar Truppen bewaffnet im Südwesten. Der Weg führt Euch ganz nach Norden, wobei Euch an den Punkten 1 bis 3 einige barbarische Störenfriede aufhalten wollen. Weiter im Osten trefft Ihr auf das stark angeschlagene Lager des Mutantenkollegen (Position 4). Geht nach rechts, bis Ihr die Clan-Halle seht und repariert sofort die Gebäude mit den Technikern. Währenddessen solltet Ihr Euch eine Alchemie-Halle zulegen und die Ölquelle im Nordosten anzapfen. Versucht, Euch mit den vorhandenen Einheiten so gut wie möglich zu wehren, bis Ihr den Technologie-Level der Clan-Halle verbessert habt und mit der Produktion von Pyromanen beginnen könnt. Die Symmetriker werden Euch die gesamte Mission hindurch an Waffen usw. überlegen sein, deshalb liegt Euer Primärziel im Bohrturm an Position 5. Entsendet eine gut bestückte Truppe hinunter und zerstört erst den Raketenturm, danach die Bohrstelle. Die hintere Batterie ist zwar weniger von Bedeutung, wird aber ebenfalls vernichtet. Mit den neu produzierten Flammenwerferträgern und einigen wenigen Fahrzeugen attackiert Ihr nun die Überlebenden immer wieder, bis die beiden Raketentürme an Position 6 aus dem Weg sind. Greift dann von rechts den Vorposten sowie den Maschinenschuppen an.

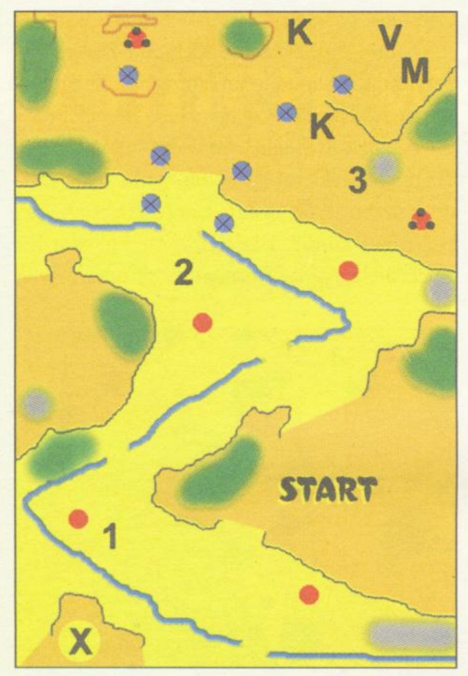
Tip: Schaut immer mal wieder auf Punkt 5 – sobald die Quelle wieder angezapft wird, zerstört sie.



Um zum gegnerischen Lager zu gelangen, müßt Ihr oben herum zum Aufgang marschieren

Mission 10: Aufeinandertreffen der Mächte

Zu Beginn folgt Ihr dem Tip Eures Oberhauptes und verstärkt die Truppen mit dem Mechaniker aus dem Bunker im Südwesten. Errichtet gleich ein Kraftwerk und die Alchemie-Halle. Ist der Technologie-Level der Clan-Halle verbessert, startet Ihr mit der Pyromanen-Produktion und der Bestienaufzucht. Zusammen mit etwa 30 Flammenwerfern macht Ihr Euch nun auf den Weg nach Norden zu Position 2. Hier trefft Ihr auf vier Raketentürme der Symmetriker. Richtet das Feuer zunächst auf den rechts unten und



In diesem Level finden die ersten Materialschlachten statt

dringt alsbald nach oben vor. Auch der darüber befindliche Turm sollte kein Problem darstellen. Sind noch genügend Mann an Bord, setzt einige wenige auf das Kraftwerk und den Rest auf die Quelle im Osten (Punkt 3) an. Hierzu reichen jeweils zwei Pyromanen (sofern sie nicht direkt unter Beschuß stehen). Inzwischen steht die nächste Gruppe bereit und macht sich ebenfalls auf den Weg. Wem das noch nicht hektisch genug ist, darf zwischendurch noch den Techologie-Level des Bestien-Geheges anheben und kann bei Ressourcenüberschuß die neuen Käferbomber in Auftrag geben. Mit diesen Waffen startet Ihr dann den ersten Großangriff. Dirigiert Eure Tierchen durch die Linien der Symmetriker zu den beiden Hauptgebäuden, während die laufenden Truppen für das dafür notwendige Chaos in der gegnerischen Basis sorgen. Wurde diese Aktion von Erfolg gekrönt, eliminiert Ihr alles, was von dem blauen Volk noch übrig ist.

Tip: Vermeidet es, mehr als 10 Einheiten zu einer großen Gruppe zusammenzufassen. Viele kleinere erreichen eine größere Wirkung, da der Gegner sich dann nicht nur auf ein Ziel konzentriert und die Lebenserwartung Eurer Truppen somit stark ansteigt.

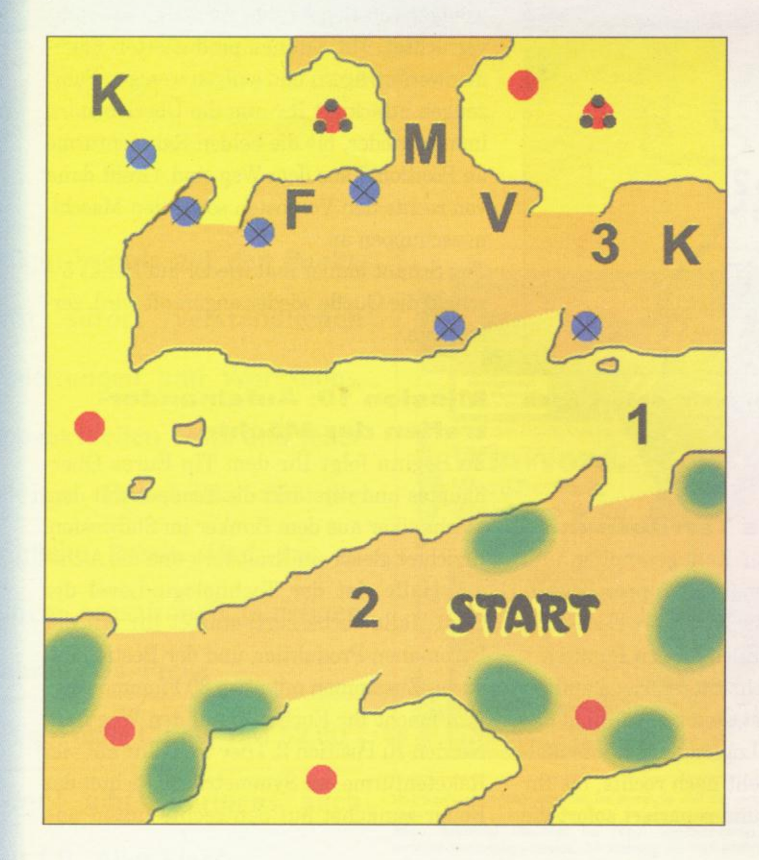
Mission 11: Das Ende der Welt?

Errichtet eine Basis und schraubt den Technologie-Level Eures Bestien-Geheges hoch. Die Symmetriker werden versuchen, über die Positionen 1 und 2 immer wieder anzugreifen. Ihr könnt Euch dieser Plage durch einige Riesenkäfer ohne Probleme erwehren. Stellt auch schon einmal einen zweiten Bohrturm bereit, welchen Ihr südlich von Ort 2 schickt. Ist die Ressourcenzufuhr gesichert, geht Ihr zur Offensive über und zieht mit circa 10 Käfern los. Über Punkt 1 zertrümmert Ihr den rechten Raketenturm und anschließend das Kraftwerk im Osten. Nun ist der Ressourcen-Nachschub der Barbaren teils unterbrochen und Ihr kümmert Euch um den Maschinenschuppen samt Vorposten. Jetzt sollten die Überlebenden die Lust am Kämpfen (und Ihre Existenz in dieser Mission) verloren haben. Der Rest erledigt sich wiedermal fast von selbst.

Tip: Unterstützt Euer Konto mit dem Bau einer Reparaturplattform, da die Insekten auf die Dauer doch ein wenig teuer sind. Unterstützt beim Angriff auf die Basis die krabbelnden Einheiten mit einigen Pyromanen und Randalierern.

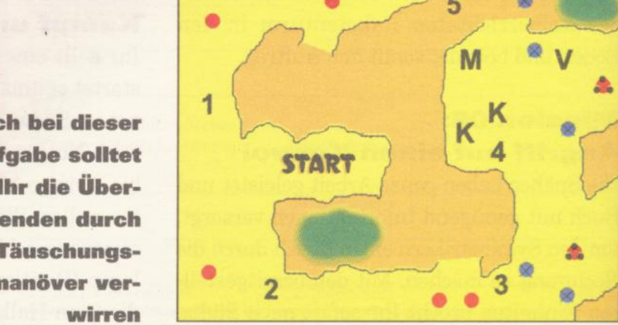
Mission 12: Großangriff

Die blauen Jungs bekommen einfach nicht genug. Deshalb zieht Ihr erneut hinaus in den Kampf mit einer weiteren Basis. Zieht schnell ein Lager hoch und bohrt an der südlichen Ölquelle. Sichert Euch mit ein paar Wachttürmen ab, da die Überlebenden sehr gerne mit Ihren Heckenschützen und Pionieren ankommen werden. Die Bestienpflege liegt wieder ganz bei den Riesenkäfern. Gerade am Beginn könnt Ihr Euch ohne Probleme noch einen zweiten Tankwagen bereitstellen, der die Ressourcengewinnung erheblich beschleunigt. Nachdem die ersten Angriffswellen der Symmetriker via der Punkte 1 und 2 der Vergangenheit angehören und Ihr eine Gruppe von circa 5–7 Krabben und 3–4 Wolfsbestien habt, startet die Gegenoffensive. Ihr bewegt Euch nach Osten zu Position 3 und greift mit den Wolfsbestien an. Durch deren Schnelligkeit überleben sie relativ lange und dringen somit weit in die gegnerische Basis vor, wobei sie vor allem die heranrückenden Feinde ablenken. Nun dürft Ihr genüßlich die gesamte Förderstelle einstampfen und entzieht den Symmetrikern kostbares Öl. Sobald Eure Quelle zu versiegen scheint, zapft Ihr eine der beiden an Stelle 3 an. Für einen reibungslosen Tankablauf sollte Euer Tanklasterkonvoi nun aber schon 3–4 Fahrzeuge



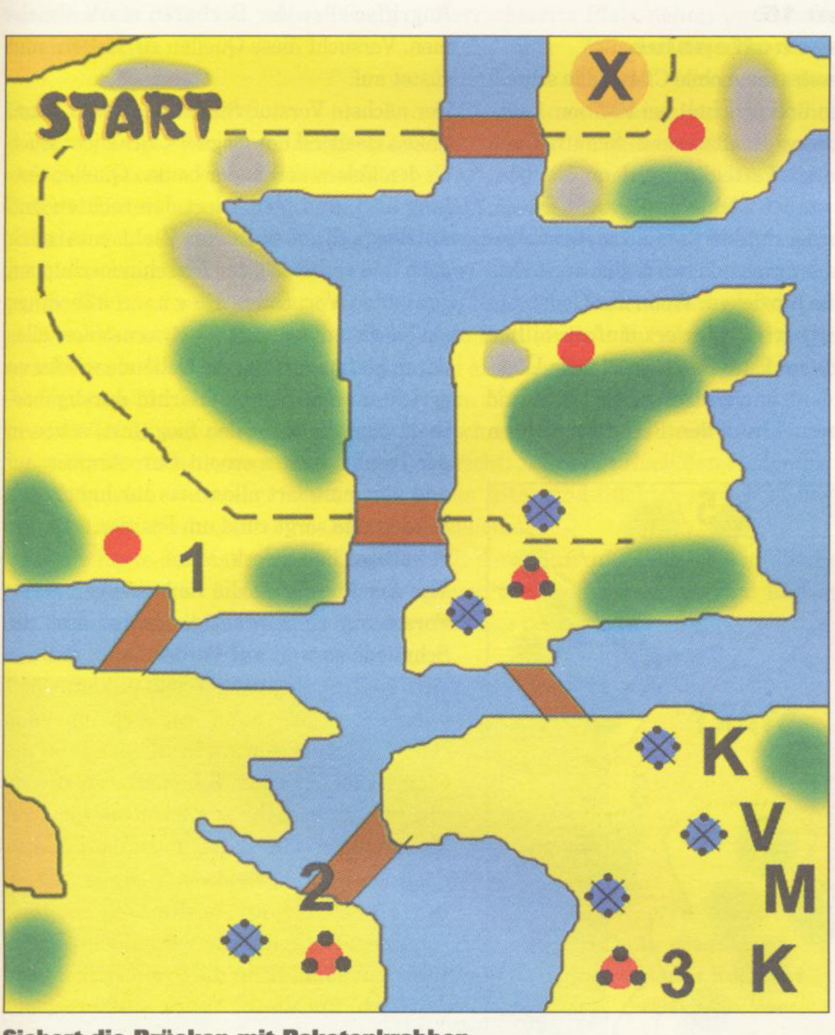
Achtet hier auf die Raketentürme

Auch bei dieser Aufgabe solltet Ihr die Überlebenden durch Täuschungsmanöver verwirren



umfassen. Greift jetzt mittels der gehabten Taktik erst die beiden Kraftwerke an Punkt 4 an, dann erst den Rest der Stellung.
Tip: Schickt vor Euren Angriffen immer ein paar Wolfsbestien über die nördliche Verbindung zu Position 5. Je mehr Ihr die Symmetriker durch solche Aktionen verwirrt, desto gezielter und effektiver wird Euer Angriff sein.

Mission 13: Schlacht um die Inseln
Ihr sollt nun das Barl-Delta von den Symmetrikern befreien, da es ziemlich reich an Öl ist. Mit Euren wenigen Einheiten am Start scheint dies unmöglich und somit verschafft Ihr Euch Nachschub: Schickt ein schnelles Motorrad nach Osten zum Bunker und kassiert den heraussteigenden Mechaniker gleich ein. Inzwischen bewegen sich Eure anderen Einheiten nach Süden. Überquert die Brücke bei Position 1 und Ihr findet Eure fast fertige Basis wieder, die Ihr nun noch aufrüsten solltet. Ab diesem Zeitpunkt ist die gesamte Mission nur noch eine Frage der Zeit. Mit den bereits vorhanden Truppen terminiert Ihr den neuen Verteidigungsturm der Symmetriker (Position 2) und zapft mit Euren Tankwagen den blauen Bohrturm an. Die Überlebenden werden sich dies nicht gefallen lassen und heizen Euch in diesem Gebiet deswegen ganz schön ein. Doch mittlerweile habt Ihr die Technologie-Level des Bestien-Geheges und der Schmiede auf Vordermann gebracht, so daß Ihr nun zwei weitere Tankwagen und die bereits bewährten Käfer bauen könnt. Der globale Technologie-Level hält nun noch eine weitere Stufe bereit. Ihr dürft Euch jetzt auch die Raketenkrabbe und die Rotationskanone zunutze machen. Die Raketenkrabben beweisen vor allem an den Brücken Ihre Stärke, sind allerdings gegen bewegliche Ziele sehr schwach. Habt Ihr nun etwa 4–5 Riesenkrabben mit einigen Käferbombern bereitgestellt, dann überfallt die Symmetrikerbasis. Führt die Truppen über die Brücke an Position 2, und



Sichert die Brücken mit Raketenkrabben



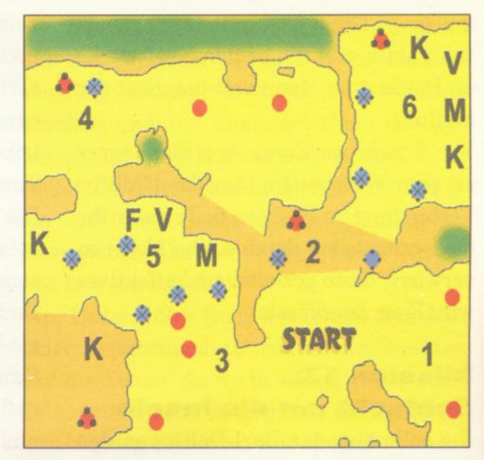
nachdem der untere Kanonenturm zerbröselt wurde stürzt Ihr Euch auf die Ölförderanlage im Süden der Basis. Anschließend steht auf alle Fälle noch das östliche Kraftwerk auf dem Plan und je nachdem, wie geschickt Ihr Eure Truppen manövriert, könnt Ihr schon beim ersten Versuch den Maschinenschuppen und den Vorposten zerstören. Der Rest scheint jetzt einfach – doch laßt Euch nicht irreführen. Wie Ihr im Verlauf dieses Feldzuges schon festgestellt haben werdet, stürmen von Zeit zu Zeit einige Symmetriker von Norden (rechts des START-Punktes) her auf Euch ein, obwohl dort nichts zu sein scheint. Tip: Äußerste Priorität hat hier die Verteidigung der beiden Brücken an der Basis. Die Raketenkrabben werden Euch dabei sehr behilflich sein, denn durch ihre große Reichweite dürftet Ihr alle Angriffe abschlagen – vor allem, wenn Ihr sie durch die ebenfalls (fast) neuen Bazookas unterstützt. Laßt Euch anfangs auf nichts ein und die Quelle (Position 1) in Ruhe. Sie lockt nur unnötig Barbaren an und Ihr habt kontinuierlich zwei Seiten zu verteidigen. Abgesehen davon ist das Anzapfen der anderen billiger. Achtet auch darauf, daß die Überlebenden versuchen werden, den dort zerstörten Kanonenturm wieder zu errichten.

Mission 14: Der letzte Angriff

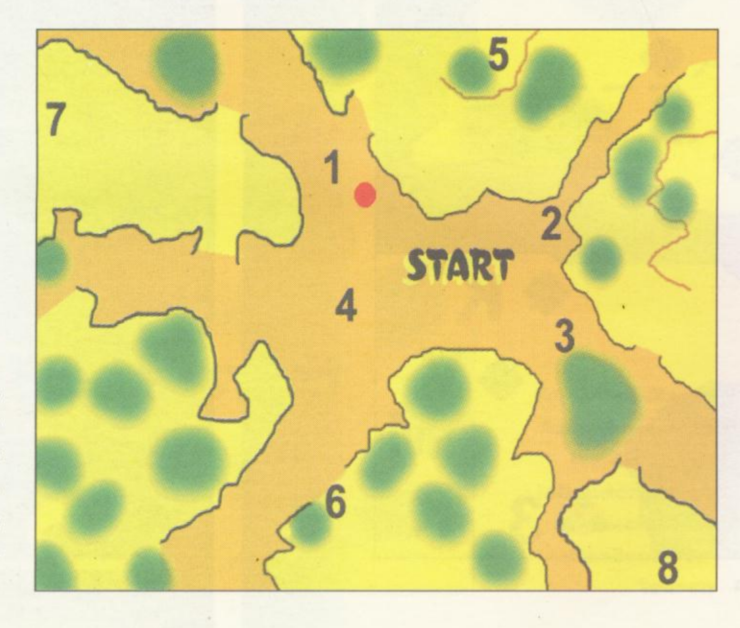
Ihr startet mit einer mit Ausnahme von Kraftwerk und Alchemie-Halle fertig ausgestatteten Basis. Mit den wenigen Truppen gilt es, sofort die Punkte 1 bis 4 zu verteidigen. Doch Vorsicht! Rechts hinter der Clan-Halle haben sich zwei Heckenschützen der Symmetriker versteckt, um die Ihr Euch zunächst kümmert. Nun forscht und forscht Ihr, bis die Freigabe für "Crazy-Harry" kommt, der die bis dahin ausschließlich produzierten Pyromanen ablöst. Haltet Euch zu Beginn mit der Produktion von Fahrzeugen und Bestien zurück – investiert dafür lieber in ein bis zwei Rotationskanonen, welche die Ölquelle beschützen sollen. Habt Ihr die Lage unter Kontrolle, schickt etwa 4–5 Harrys in den Kampf (Positionen 5 + 6) und terminiert die dort ansässigen Heckenschützen bzw. Anaconda-Panzer. Von da ab sollte Euer Augenmerk hauptsächlich auf die Stellen 1 und 3 gerichtet sein, denn von dort aus versuchen die Symmetriker Euch zu überrollen. Mit einem zweiten Tankwagen bestückt könnt Ihr Euch auch noch einige Käferbomber zur Unterstützung herbeirufen. Da die Überlebenden keine Basis haben, könnt Ihr auch nichts zerstören, um den Level zu beenden. Sobald Ihr übermächtig werdet, endet die Mission von selbst.
Tip: Im Falle eines Falles – d.h., wenn Ihr Ressourcen übrig habt – laßt die Symmetriker auch hin und wieder die Wirkung des verfügbaren Luftangriffs spüren.

Mission 15: Die Gegenoffensive

Zieht als erstes die mobile Clan-Halle schnell nach Osten und errichtet bei Position 1 eine Basis mit zwei Kraftwerken. Schafft Euch eine gewaltige Verteidigung, denn die Symmetriker werden nichts unversucht lassen, Euch über die Punkte 2 und 3 niederzurennen. Dieses Spielchen wird sich nun eine ganze Weile hinziehen. Wenn der Gegner zu übermächtig wird, plaziert einfach billige Wachtürme vor Eure Basis, welche die Überlebenden dann zu vernichten versuchen und Ihr in deren Schutz den Feind vernichten könnt. Die Symmetriker besitzen vier Quellen und demnach genug Ressourcen, um Euch früher oder später den Garaus zu machen – daher sendet Ihr einige Einheiten (bei denen sich auf alle Fälle einige Krabben und Pyromanen befinden sollten) aus, die sich um die Bohrtürme an den Positionen 2 und 4 kümmern. Wenn Ihr dies geschafft habt, werdet Ihr bald feststellen, daß die Angriffswellen der Barbaren stark abnehmen. Versucht diese Quellen zu "halten" und rüstet auf.
Der nächste Vorstoß führt über Stelle 3 zum linken Basisteil des Gegners. Schleicht Euch an den Felsen rechts der beiden Quellen entlang hoch und terminiert den rechten und mittleren Kanonenturm. Zieht nun nach oben und zerbröselt den Maschinenschuppen sowie den Vorposten. Dies kann allerdings ein bißchen dauern, da die Symmetriker alles daran setzen werden, die Gebäude wieder zu errichten. Seid Ihr bis hierhin durchgebrochen, dann habt Ihr den Sieg (fast) schon in der Tasche. Rüstet erneut Eure Armeen auf und kommandiert alles, was Ihr habt, nach Norden und sorgt rund um Position 6 für ein gewaltiges Feuerwerk.
Tip: Am Anfang ist die Reihenfolge bei der Forschung sehr wichtig. Bringt erst die Schmiede so weit auf Vordermann, daß Ihr zwei weitere Tankwagen bauen könnt und kümmert Euch dann sogleich um das Bestien-Gehege sowie abschließend um die Clan-Halle. Um einen Kanonenturm zu vernichten, schickt Ihr zunächst ein bis zwei Motorräder an ihm vorbei und greift mit dem Rest den nun abgelenkten Turm an. Bevor Ihr die Quelle an Position 2 zerstört, versichert Euch, daß die Verteidigung Eurer Basis gut steht, denn die Symmetriker werden sich für diese Aktion entsprechend rächen.



Der Weg zum Symmetrikerlager ist sehr gut bewacht



Eure Basis liegt mitten auf der Karte – wie auf dem Präsentierteller, denn dort führen viele Wege hin

Realms of the Haunting

Aus Altenriet kommen diese umfangreichen Tips zu Gremlins Action-Adventure. Harald Halbig verrät Euch, wie Ihr die schwierigsten Stellen weiträumig umschiffen könnt.

Zu allererst...

Diese Lösung beschreibt den Weg zum glücklichem Ende, nicht aber alle auftretenden Monster und Gegenstände. Nehmt sämtliche Gegenstände auf, da sie fast alle später im Spiel gebraucht werden. Erkundet außerdem *sämtliche* Räume ausgiebigst.

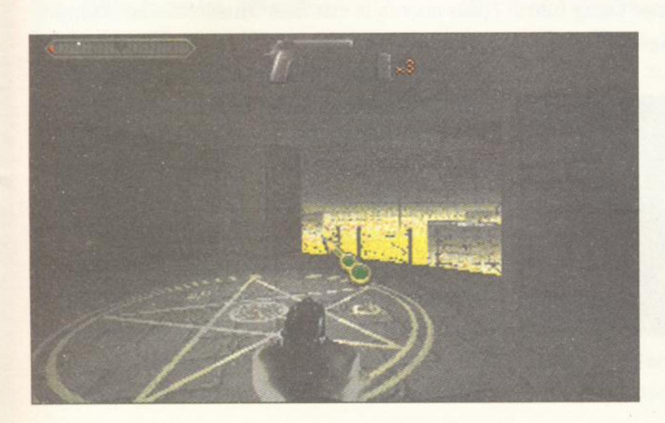
Ankunft

Zündet als erstes die zwei Leuchten bei den Fenstern sowie die Kerzen bei dem Wandgemälde an. Vorsicht vor der Falle! Das nun sichtbare Geheimfach enthält einen Schlüssel, mit dem Ihr die verschlossene Tür im selben Gang öffnen könnt.

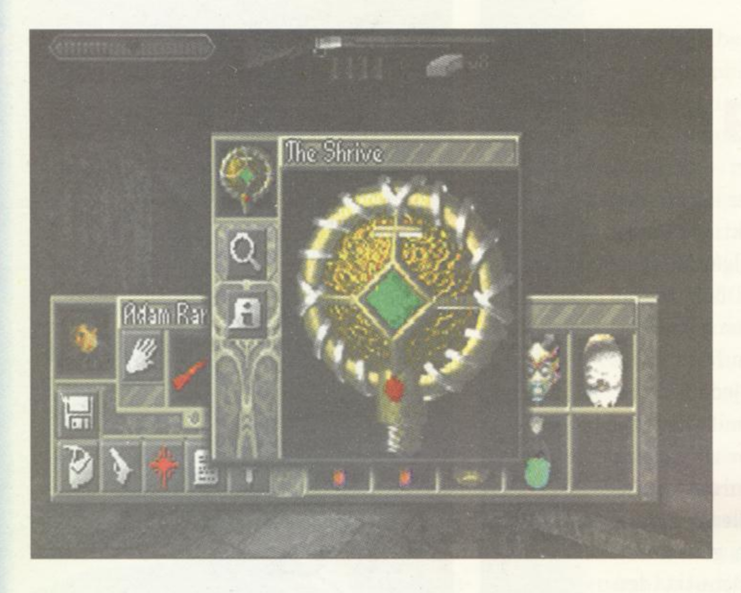
Das Mausoleum

Dreht die Zeiger der Standuhr bis sie schlägt und merkt Euch die angezeigte Uhrzeit. Hinter einem der Bücherregale befindet sich ein Geheimgang, der in das Mausoleum führt. Viele der anliegenden Räume werden erst durch leicht zu übersehende Schalter betretbar. Die verschiedenen Zimmer verbergen einige Geheimnisse. Der Raum mit dem Pentagramm: Öffnet mit dem dort befindlichen Orb die verschlossene Tür. In der nun folgenden Kammer findet sich neben einem Heilmittel eine Skizze sowie die Karte des Mausoleums. In der nächsten Örtlichkeit legt Ihr den Hebel um, lauft so schnell wie möglich in den abgeschlossenen Raum, der sich in der Nähe befindet und steckt dort den Schlüssel ein. Die darauffolgende Kammer mit den vier Händen beherbergt eine Schar von übelgelaunten Monstern, die es auf Adam abgesehen haben. Die Hauptaufgabe liegt darin, jede der vier Hände zu betätigen und somit das ständige Ersetzen der Monster zu verhindern. In dem kleinen Nebenraum befindet sich ein Symbol, das allerdings erst durch Betätigen der eben genannten Hände zugänglich ist. Benutzt den Spruch, der auf der Wand steht und laßt Euch mittels des Portals in eine große Halle mit mehreren Statuen beamen. Den eben genannten Spruch zitiert Ihr nun in dem jetzigen Raum, woraufhin sich ein Gang offenbart, der an einer Tür endet. Nun begebt Euch in einen großen Thronsaal, wo Ihr auf dem Herrschersitz Platz nehmt und somit nach einer Zwischensequenz zwei Brandmale erhaltet. Zurück in der Halle mit den Statuen bekommt Ihr neben einem Talisman auch eine neue Waffe. In einem angrenzenden Raum trefft Ihr auf Florentine, mit der Ihr ein Gespräch beginnt. Daraufhin greifen drei Skelette an. Setzt nach diesem harten Kampf den Talisman am großen Tor ein. Bald erreicht Ihr eine Grabstätte, wo alle Gegenstände einsammelt werden. Nähert Euch dem Altar und Aelf erscheint, der seine Unterstützung verspricht. Schnappt Euch den Heiltrank vom Altar und flüchtet zurück in die Bibliothek.

Mit dem "Shrive" könnt Ihr den durch einen Steinhaufen versperrten Raum mühelos passieren.



In diesem Raum befindet sich eine versteckte Tür



Der "Shrive" ermöglicht Euch den Zugang zu dem mit Steinen versperrten Raum

Zeit...
In einem der nun zugänglichen Räume müßt Ihr einen grünen Kristall aus dem Feuer holen und ihn mit der Kugel, die Ihr zuvor im Mausoleum gefunden habt, kombinieren. Dadurch erscheint ein Wesen, das sich "Gnarl" nennt. Er prüft das Vertrauen in die Zeit. Geht auf seinen Vorschlag ein und laßt die beiden Masken im Inventar verschwinden. Über eine Plattform werdet Ihr zurück in die normale Welt befördert. In einem Raum voller Bilder untersucht den Helm im Inventar, woraufhin Ihr etwas über dessen alten Besitzer erfahrt. Später findet sich weitere Ausrüstung von Aelf. Habt Ihr im Flur das Schwert- und Schildsymbol betreten, öffnet sich eine Tür, die zu einer Teleporterplattform führt. Diese wird aktiviert, sobald Ihr die Masken aufsetzt.

Raphael
Raphael klärt Euch nun über die Wichtigkeit der Mission auf. Marschiert zu den beiden bläulichen Portalen und lauft durch das linke, wodurch Ihr auf den Hof gebeamt werdet. Fischt dort den Schlüssel aus dem Becken und öffnet damit die verschlossene Tür, von wo aus Ihr zu den Teleportern gelangt, die Euch zurück ins Haus befördern.

Das Höhlensystem
Jetzt ist die Tür im Nordwesten endlich zugänglich. Klickt auf das Handsymbol an der Wand und geht durch die nun offene Tür weiter in das Gebäude. Dort trefft Ihr auf drei Monster, die fast unverwundbar zu sein scheinen. Lockt sie zur Plattform mit dem roten Pentagramm und schießt von der Treppe aus auf das Zielkreuz: Daraufhin werden die Monster von der Steinplatte zerquetscht. Den in der Luft schwebenden Schlüssel erreicht Ihr, indem eine seiner Schlangen auf die entsprechende Bodenplatte gelegt wird und Ihr somit nach oben gelangt. Die Schlangenstatue nehmt nun unbedingt wieder mit. Öffnet mit dem Schlüssel aus der Kapelle die Tür und aktiviert den dahinterliegenden Schalter. So gelangt Ihr in ein großes Höhlensystem, in dem die Stimme eines Geistes spricht. Ein paar Pixelmeter weiter erreicht Ihr das Haupthöhlensystem. Schnappt Euch dort den roten Kristall und gebt ihn dem roten Monster.

Jump 'n' Run
Nachdem Ihr vorsichtshalber gespeichert habt, springt in Jump 'n' Run-Manier über die Brücke. Die Gegenstände, die sich im Keller, in der Waffenkammer sowie im Schlafzimmer befinden, nehmt alle mit und lauft in das Arbeitszimmer. In einem Journal findet sich ein Schlüssel, mit dem Ihr die Schublade öffnet, in der die letzte – siebte – Schlange liegt. Mit Florentinos Stab und dem grünen Symbol an Wand teleportiert dann zurück.

Die große Uhr
In der Bibliothek stellt Ihr sämtliche Schlangenfiguren auf die Steinplatte und auf den Sarkophag. Ein neu entstandener Gang führt in einen Flur mit einer riesigen Steinuhr.

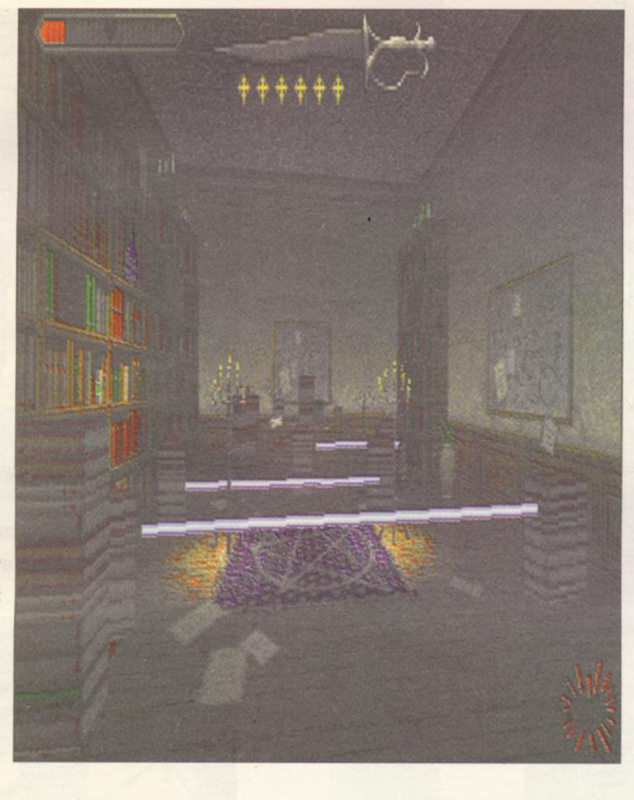


Der Dämon Belial bedroht unsere beiden Helden

Begebt Euch auf das Podest, wo Ihr zwei Hebel entdeckt, wenn Ihr nach unten blickt. Mit diesen Schaltern stellt Ihr die große Uhr auf 6:00h und betätigt anschließend den Knopf an der Wand. Daraufhin öffnet sich eine weitere Tür. Bei den Wasserfontänen nehmt den Becher und füllt diesen mit dem magischen Wasser. Als nächstes geht es in die Dolchkammer, wo Ihr Aelfs Dolch ergattert und Besuch von Belial bekommt. Dank der neuen Waffe stellt er allerdings keinen ernstzunehmenden Gegner dar.

Pentagramme und Kerzen
Jetzt könnt Ihr weitere Räumlichkeiten des Hauses erkunden, unter anderem auch ein Zimmer mit Pentagrammen und Kerzen. Diese zündet alle an, woraufhin Ihr gegen ein Ungeheuer kämpfen dürft. Als Belohnung für den Sieg erhaltet Ihr eine kleine Statue. Mit dieser lassen sich die Türen öffnen, die als Schloß eine statuenförmige Kerbung haben. Im Innenhof und in der Arena lest Ihr dann weitere Gegenstände auf.

Der Schlüssel der Tränen
In Florentines Bibliothek, in die Ihr mit der Statue gelangt, finden sich ebenfalls mehrere Gegenstände. Durchschreitet als nächstes die große Doppeltür. Schnappt Euch einen der Kristalle und lauft die Treppen hinauf zum Altar. Hinter ihm befindet sich ein Hebel, mit dem Ihr die Tür gegenüber dem Engelsbild öffnet. Über die Plattform landet Ihr im Tower. Steigt hier auf den Teleporter und gelangt so nach Raquia. Lauscht den Bedingungen des Geistes von Raquia und gelangt so bald in einen Irrgarten, wo Ihr ein Fleischstück finden müßt. Dazu betätigt den Schalter, der sich hinter der Bank befindet. Werft das Fleisch als Köder in den Schloßhof und erreicht so den Glockenraum. Hier müßt Ihr kriechen, rennen und den Glocken ausweichend auf die andere Seite gelangen. In der Bücherei setzt die Brille, die im Musikzimmer gelegen hat, auf und benutzt das Öl, das ebenfalls aus dem Musikzimmer stammt, um die Tür leise zu öffnen. Springt über die Alarmstrahlen und ergattert auf diese Weise ein Dokument. Geht weiter zum Gesichtszimmer, in das Ihr mit dem Paßwort "Spirit" hineingelangt. Hier nehmt die Wärmflasche und kombiniert diese mit dem Boden des Eissaals, woraufhin Ihr das Amulett der Stille erhaltet. Mit den vorher gefundenen Ohrentropfen in den Gehörgängen tretet Ihr in den Raum mit der Sirene ein und betätigt diese. So gelangt Ihr an einen silbernen Schlüssel. Diesen benutzt Ihr, um in die Kapelle zu



Die Alarmstrahlen solltet Ihr möglichst nicht durchqueren, da Ihr ansonsten mit unangenehmen Repressalien rechnen müßt

gelangen. Hier fügt nun die sieben Edelsteine aus dem Raum in die entsprechenden Stellen ein und bekommt somit den Regenbogenschlüssel. Das Amulett der Stille benutzt Ihr, sobald Ihr den Flur der Stille betretet. In dem folgenden Raum schnappt Euch den Heiltrank sowie den Regenbogenedelstein. Steckt ihn beim Hauptpfeiler in die Einbuchtung, wodurch sich die Säule in der Mitte des Raumes senkt. Über diese gelangt Ihr nach oben, wo lauter Explosionen an der Lebensernergie zerren. Kriecht schnell in die linke Ecke, nehmt den Edelstein und benutzt ihn mit dem Ring. Nun nähert Euch der Doppeltür, woraufhin sich diese öffnet. Stellt Euch auf die Plattform und benutzt den kompletten Ring. Nach der Zwischensequenz besitzt Ihr den "Key of Tears".

St. Michaels Kirche

Nach einem langen Weg zurück in die Bibliothek, über den Sarkophag-Eingang, vorbei an der Urhalle gelangt Ihr schließlich zum Schlüsselloch, in das der Schlüssel der Tränen gesteckt wird. Über die Stufen erreicht Ihr eine Teleporterplattform, die zur St.Michaels Kirche führt. Im Hausflur liegt eine magische Taschenlampe, die immer aktiviert sein sollte. Mit ihr könnt Ihr die unsichtbaren Zeichen an den Wänden sehen. Unter der Fußmatte findet Ihr zudem den "Wand of Ward Disruption", der dazu dient, die vielen verschlossenen Türen zu öffnen. Holt alle Gegenstände aus Küche und Schlafzimmer und lauft dann zu dem Wandschrank. Mit der Taschenlampe entdeckt eine Geheimtür, die zu einem weiteren Schlüssel führt. Im Wohnzimmer stöbert Ihr in einem braunen Buch einen Schlüssel auf. Nehmt am Kircheneingang dem Monster die Münze ab und werft sie in die Box, wodurch sich eine Tür öffnet. Die Gegenstände im Kirchturm verleibt Ihr dem Inventory ein und schließt in der Kirche die Tür der Seitenkapelle auf. Inspiziert jetzt die Statue sowie die Wandbemalungen und setzt das Diadem und die Feder auf die Statue.

Das Drachenschwert

Mit dem Teleporterstein aus der Kirche beamt Ihr Euch in den Turm und begebt Euch dort zur Welt Argua. Hier geht es über den Teleportpfad im Innenhof eine Etage höher. Sucht hier das Augensymbol auf, was eine weitere Teleportation zur Folge hat. Mittels der Stufen erreicht Ihr die Spitze. Unter der letzten Stufe befindet sich eine Lupe. Über das andere, goldfarbene Symbol gelangt Ihr zu einem Ort, wo sich ein Kelch findet. Geht nun ganz zurück zum Springbrunnen, an dem vier Zim-

mer liegen. Sind diese alle um ihre Gegenstände beraubt worden, beseitigt die Barrieren, indem Ihr mit den Bechern einfach etwas Wasser darüber schüttet. Jetzt benutzt Pestle und Mortar, rotes und schwarzes Pulver, Cylinder und Flint miteinander.
Das unbeschriftete Fach beherbergt eine Schriftrolle, die Ihr mit der letzteren kombiniert. Aus dem Fach "Burn" klaut etwas Zunder und verbindet dieses mit der Cylinder/Flint-Mischung. Mit dieser versetzt anschließend den Schnee, woraufhin eine Glocke ertönt. Im "Bong"-Fach liegt ein Edelstein, der mit der Pestle/Mortar-Kombination benutzt wird. Mit dem Fächer in der Hand geht es nun zu dem Wolkensymbol, wo Ihr ihn niederlegt.
Das Incense legt auf die goldfarbene Stelle, den Schnee auf den gewellten Teil und das Feuer auf das entsprechende Zeichen. Fügt alle diese Teile zusammen und bekommt so das Drachenschwert. Mittels des weißen Teleporters geht es in die untere Etage, wo Ihr über einen anderen Stein wieder zurück in den Turm gelangt. Lauft zum Teleporter zurück, bei dem Ihr kurzzeitig gefangengenommen werdet.

Brennende Steinblöcke

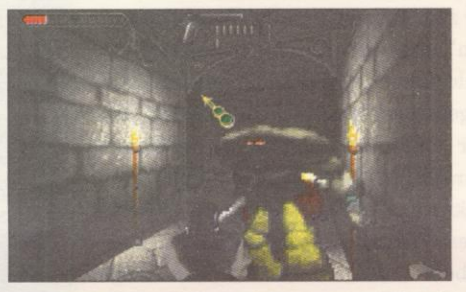
Zuerst steckt die restlichen Notizen ein und schlüpft durch die Tür, die zuvor von Rebecca geöffnet wurde. Im Nebenraum nehmt alle seine Gegenstände mit, u.a. eine Friedhofskarte, Heiltränke, sowie zusätzliche Munition. Habt Ihr die brennenden Steinblöcke draußen gefunden, bringt diese mit Florentines Journal zur Ruhe. Durch diese Aktion ist auch die Tür passierbar.

Der Hüter des Abyss

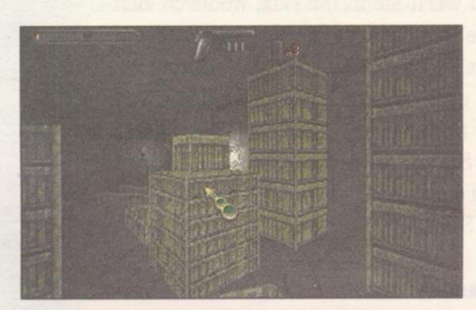
In der Mitte des Irrgartens befindet sich ein Teleporter, der Euch zu einem unbekannten Teil des Turms bringt. Über die Plattform gelangt Ihr zum blauen Portal, wo sich der "shrive" und das Drachenschwert wiederfinden. Zurück zum Teleporter...
Führt nun eine kleine Konversation mit dem Hüter des Abyss und passiert anschließend den großen Bogen. Bei der Hirnmaschine müssen insgesamt 16 Gehirne, die sich allesamt in dem Labyrinth finden lassen, eingesetzt werden. Anschließend geht es zurück durch das Tor. Die nächste Aufgabe ist leicht, Ihr sollt lediglich 16 Spiegel zerstören.

Prüfungen

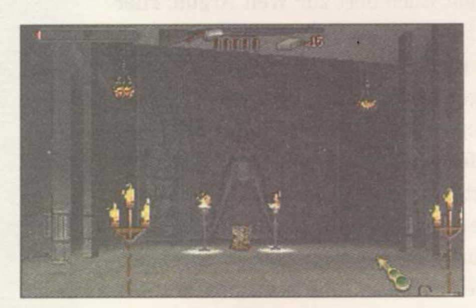
Nun müßt Ihr acht schwere Tests bestehen. Beim Durchqueren des Gangs geht folgendermaßen vor: Dreimal vorwärts, zweimal links, zweimal vorwärts und dreimal rechts. Drückt das Handsymbol, macht eine 360°-Drehung und rennt über den Schleim zurück, während Ihr auf den Schutzschild schießt. Im Spiegellabyrinth aktiviert den Hauptschalter und begebt Euch zurück. Beim Feuerballrätsel setzt die Räder von links nach rechts auf folgende Stellungen: 1,1,5,1,3,6,1,8,1,8,8,7. Drückt anschließend den Startknopf.
Im Fünf-Hände-Raum preßt das Handsymbol ganz oben rechts und unten links, woraufhin ein Weg im Irrgarten frei wird. Im Edelsteinzimmer schießt alle Edelsteine ab. Bei der sich bewegenden Wand legt folgende Hebel um: 2,3,5,7. Nun gebt eine Salve ab und verändert die Position der Wand, indem Ihr die Schalter 2,5 und 6 betätigt. Beim Spiegelzerschießen gilt es, vier Spiegel, von denen jeweils nur einer ungeschützt ist, zu zerstören. Per Schalter gelangt Ihr mittels der Steinblöcke auf die andere Seite, wo sich eine Höhle mit einem Handsymbol befindet. Sind die Rätsel gelöst, schaltet die einzelnen Räder auf "Dunkel" und betretet das Tor. Steigt vom Teleporter und lauft durch die Höhlen, wobei Ihr den Heiltrank nehmt. Folgt nun dem Pfad und gelangt so zu einem weiteren Teleporter.



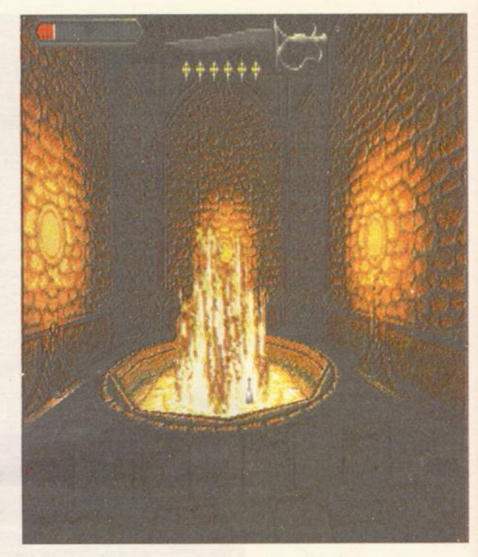
In den Gewölben begegnet Euch garstiges Getier



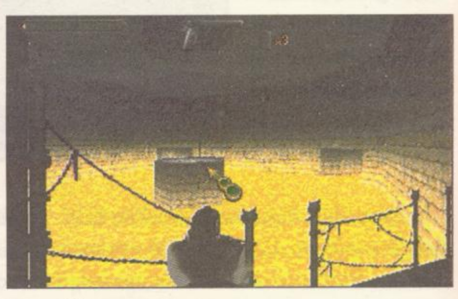
Was mag sich hinter diesen Kisten verbergen?



Und wer ist diese Göttin?



Beleuchtungseffekte im kleinen...



...und im großen

Das Happy-End

Nach einer ganzen Reihe Zwischensequenzen ist das Böse besiegt. Um das Spiel erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr jedoch noch aus dem Haus gelangen. Nehmt Euch dabei vor den Monstern in acht, während sich das Gebäude auflöst. So, nun habt Ihr das Adventure gelöst und könnt Euch schon mal darauf freuen, was Gremlin als nächstes für Freunde des Genres bereithält.

G-Nome

Von 7th Level selbst haben wir hier ein paar kleine Überraschungen für die Mech-Sim. Um die Codes zu aktivieren, drückt vor der Mission im PDA Strg/F1 und gebt dann eins der nachfolgenden Wörter ein. Ist der Cheat aktiviert, ertönt ein Piepen.
CHASTE COED: Ihr könnt die "End Game"-Sequenz sehen.
DUNK IT HERE: Statt der normalen Audio-Samples kommen nun ein paar "Outtakes".

MOTHER MOURN US: In den Szenarien 1–5 könnt Ihr auf der anderen Seite der Berge die Programmierer sehen.
SWISS THROAT: Wenn Ihr in den Szenarien 2–6 die Söldner-Zitadelle betretet, erscheinen die Künstler des G-Nome-Teams.
O' SARGE: In den Trainingmissionen erhaltet Ihr einen "freundlichen" Drill Sergeant.

Magic: The Gathering

Gleich zwei eifrige Leser haben uns Tricks zu der Trading Cards-Versoftung von Microprose gesandt. Marc Lanser aus Hamburg hält diesen Cheat bereit:
Im Verzeichnis Magic\Programm\Playdeck befinden sich die Decks im *.dck-Format. Nun könnt Ihr Euch nicht nur die Karten der Gegner ansehen, sondern auch entsprechend umgestalten. Jeder Karte ist eine Zahl zugeordnet, der "Black Lotus" hat etwa die Zahl 17. Gebt z.B. ein:
.17 4 Black Lotus,
und schon habt Ihr vier "Black Lotus" in Eurem Spiel.
Marco Krause aus Cottbus hat folgendes herausgefunden:
Tragt in der Windows-95-Registry unter Lokale Registrierung / HKEY_CURRENT_USER/Software/Microprose/Magic: The Gathering/Dueloptions
diesen Schlüssel zusätzlich ein:
CoolKimCheats "HolyMoly"
Macht aber AUF JEDEN FALL vorher eine Sicherheitskopie der Registry! Im Spiel selbst drückt F12, wenn Ihr am Zug seid, und das "rechte Maustaste-Menü" ist um folgende Punkte erweitert:

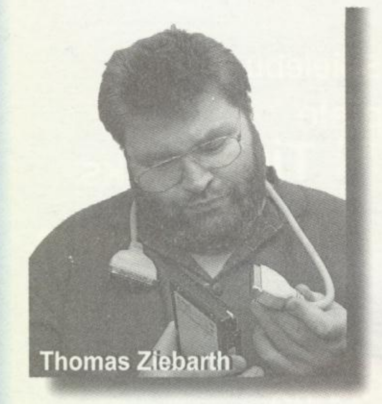
- gegnerische Hand einsehen
- gegnerische/eigene Bibliothek ansehen
- bestimmte Karte auf die Hand nehmen/geben
- bestimmte Karte ins Spiel bringen
- sich Lebenspunkte verschaffen

Outlaws

Ganz aktuell haben wir für Euch Cheats zum neuen LucasArts-Titel. Tippt im Spiel folgendes ein:
OLPOSTAL: Ihr erhaltet alle Waffen plus Munition.
OLFPS: Zeigt die aktuelle "frames per second"-Rate an.
OLREDLITE: Alle Gegner werden eingefroren; allerdings könnt Ihr sie nun auch nicht verletzen.



Erste + Hilfe



Heute: Fehlerberichtigung zum Thema SCSI in Ausgabe 4/97 und der neue Hotline-"Dauerbrenner": Wie verbinde ich zwei PCs?

Zwei PCs - ein Kabel - doppelter Gamespaß!

Da mittlerweile fast jedes Spiel – ob nun Strategie oder Ballerei – **multiplayerfähig** ist, werden auch die Anfragen zu diesem Thema immer mehr. Obwohl ich schon im PP-Sonderheft 13/96 darüber berichtete, möchte ich dieses Thema deshalb nochmals aufgreifen.

Um im Multiplayer-Modus spielen zu können, müssen natürlich die Rechner erst einmal miteinander verbunden werden.

Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die mit Sicherheit preiswerteste Methode ist das **Null-Modem-Kabel.** Da dies auch die am häufigsten verwendete Methode ist, werde ich meine Ausführungen auf dieses Thema begrenzen.

Die Vorteile dieser Verbindungsart sind die geringen Anschaffungskosten, ein einfacher Anschluß und die Tatsache, daß man dieses Kabel in (fast) jedem Computer-Fachgeschäft kaufen kann.

Nachteil: es können immer nur zwei Rechner untereinander verbunden werden und die Länge des Kabels ist begrenzt. Für eine sichere Verbindung sollte eine Gesamtlänge von fünf bis sieben Metern nicht überschritten werden – je nach Kabelqualität.

Da sind wir auch schon beim nächsten Punkt: Woran erkennt man ein gutes Kabel? Zunächst sollte unsere "Spielschnur" von einem Markenhersteller stammen. Auch der Grundsatz: je dicker, desto besser, trifft hier voll und ganz zu. Dünne "Strippchen" lassen vermuten, daß entweder gar keine oder eine sehr dürftige Abschirmung vorhanden ist. Das kann – besonders wenn das Kabel über stromführenden Leitungen (Netzleitung PC-Monitor o.ä.) liegt oder sehr lang ist, Probleme bereiten.

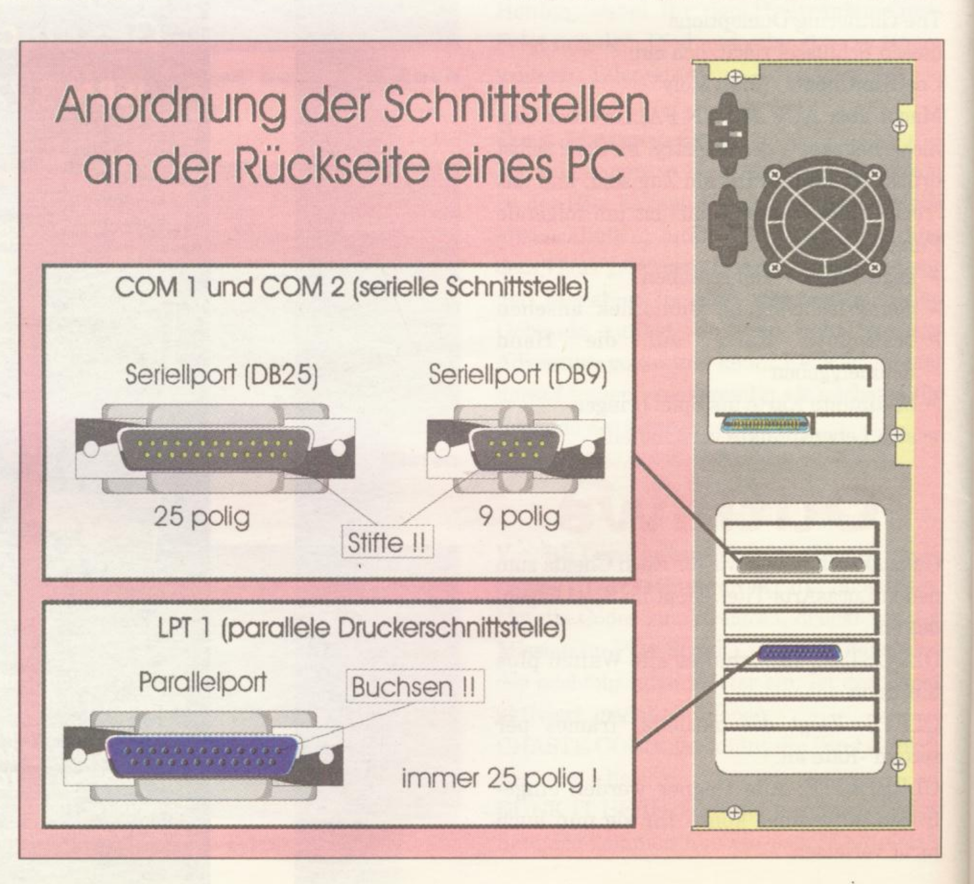
Ein guter Preis für ein ca. drei Meter langes Kabel, das übrigens auch "serielles Verbin-

MULTIPLAYER

Mehrere Spieler können an einem Game teilnehmen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zwei oder mehr Rechner miteinander zu verbinden: Null-Modem, Modem und Netzwerk.

NULL-MODEM-KABEL

Ein serielles Null-Modem-Kabel ist ein Verbindungskabel zwischen den seriellen Ports zweier Rechner. Es kann sowohl für Spiele als auch für Datenübertragungen genutzt werden. Beim parallelen Null-Modem-Kabel (Laplink-Kabel) ist nur ein Datenaustausch möglich, aber kein serielles Spielen!



dungskabel mit gekreuzten Pins" heißen kann, liegt etwa bei 15 bis 25 Mark.
Alles darunter sollte vor dem Kauf sehr genau beäugt werden – alles darüber wiederum ist reiner Luxus!
Ein weiteres Kaufkiterium ist der verfügbare Anschluß am Rechner. Meistens stehen hier zwei **COM-Ports** zur Verfügung.
Im Normalfall wird COM 1 ein 9poliger, und COM 2 ein 25poliger, männlicher SUB-D-Anschluß (DB9 und DB25) sein. Nur bei älteren Systemen sind beide 25polig. Bei ganz neuen Rechnern kann es sogar sein, daß sowohl COM 1 als auch COM 2 9polige Anschlüsse haben! In jedem Fall sind diese Anschlüsse an der Rückseite des Rechners zu finden.
An COM 1 ist übrigens fast immer die Maus angeschlossen – es sei denn, Euer System verfügt über einen speziellen Maus-Anschluß, den **PS/2-Port.**
Dieser Anschluß, der aussieht, als wäre er eine zu klein geratene Tastaturbuchse, wird von allen modernen Pentium-Markenboards unterstützt. Bei Gigabyte-Boards (ATS / ATV256, HX512) ist das entsprechende Anschluß-Slotblech sogar im Lieferumfang enthalten – bei ASUS (TP4XE, TP4N, T2P4) muß es meist nachgekauft werden.
Nehmen wir also an, Ihr wollt das Kabel mit einem der COM-Ports verbinden. Dann ist es wichtig, wieviel Pole der freie Anschluß hat, denn Null-Modem-Kabel gibt es für 9polige und 25polige Verbindungen.
Wollt Ihr sicherstellen, daß Ihr nicht das falsche Kabel erwischt, legt noch etwa 5-10 Mark drauf und kauft ein sogenanntes "Multiheadkabel". Hier sind an jedem Ende beide Steckerversionen vorhanden.
Natürlich dürfen bei dieser Kabelversion niemals beide Stecker eines Endes gleichzeitig verwendet werden! Aber die Kombination von 9-pol am einen, und 25-pol am anderen Ende ist möglich. Daher wird dieses Kabel immer das richtige sein...
Wenn Ihr besonders bastelwütig seid, könnt Ihr natürlich das Kabel auch selbst anfertigen. Aber auf diese Möglichkeit werde ich nicht näher eingehen – eine genauere Beschreibung des Materials und die Pinbelegung findet Ihr in PP 13/96.
So, die Kabel sind angeschlossen – die Verbindung steht! Jetzt heißt es, die Spiele so zu konfigurieren bzw. so zu starten, daß sie im Multiplayer-Mode laufen.
Das ist bei den meisten Spielen kein Problem, denn sie verfügen über ein spezielles Setup für den Mehrspielermodus. Das kann entweder eine "SERSETUP.EXE" sein oder ein Menüpunkt "MULTIPLAYER GAME" – irgendetwas in der Art zumindest.
Habt Ihr diesen Eintrag gefunden, geht alles weitere fast wie von selbst. Meistens führt Euch eine Menüsteuerung durch die Konfiguration.
Hierzu zwei Beispiele:
1. Das Game "Descent" (Teil 1+2) von Interplay bietet direkt beim normalen Start die Option "Multiplayer". Wenn Ihr sie auswählt, erscheint ein Bildschirm mit einigen Optionen. Für uns ist der Punkt "Modem/Serial Game..." interessant – also auswählen.
Der folgende Schirm zeigt wieder eine Auswahl auf. Hier wählen wir "Establish Null Modem Link". Dann werdet Ihr aufgefordert, den gültigen COM-Port, den Spielmodus und die Schwierigkeitsstufe einzustellen.
Der Spielmodus und die Schwierigkeitsstufe werden nur am "Master" (das ist der Rechner, der die Verbindung als erster etabliert hat) eingegeben. Diese Eingabe gilt dann für beide Systeme – Ihr solltet also wissen, ob Euer Freund auch im Spiel ein Freund ist, oder Euch gleich ins Universum zu pusten versucht...!
2. 3D-Spiele von id-Software dagegen arbeiten fast immer mit einem eigenen Setup für den Multiplayer-Modus.
Hier müßt Ihr im Verzeichnis des Spiels die SERSETUP.EXE suchen und aufrufen. Meistens wird dann die Verbindung automatisch hergestellt. Wenn an den Rechnern unterschiedliche COM-Ports verwendet werden, kann es jedoch (selten) zu Problemen kommen. Dann schafft ein anderes Vorgehen Abhilfe.
Ihr ruft das normale Setup des Spiels auf. Dort wählt Ihr die Option mit der Bezeichnung "Run Network/Modem/Serial Game", woraufhin der nächste Schirm erscheint. Hier ist jetzt der Eintrag "Serial Link" für Euch von Bedeutung. Wird er aufgerufen, bekommt Ihr das Menü für die Konfiguration des Spiels.
Im Gegensatz zu "Descent" müssen hier nun beide Spieler ihre Parameter eingeben. Die Schnittstelle (COM-Port 1 oder 2) muß jeder seinem Computer entsprechend eintragen. Alle anderen Parameter müssen auf beiden Maschinen identisch sein.
Mit der F10-Taste wird das Spiel gestartet. Nachdem sich die Rechner gefunden haben, kann die Ballerei losgehen. Sollen Spielstände gespeichert werden, ist es empfehlenswert, dies zur Sicherheit auf beiden Rechnern synchron zu tun – reichen würde es zur Not auch auf einer Maschine. Allerdings –

COM-PORT

Anschlüsse für serielle Peripheriegeräte (Maus, Trackball, evtl. spezielle Drucker, Plotter, externe Modems etc.). Aber eben auch für unsere Spielchen – also für die COMmunikation zweier Rechner. Diese Schnittstelle wird auch als RS232 (25-pol) oder V24 (9-pol) bezeichnet.

PS/2

Die Bezeichnung PS/2 stammt vom IBM. Es sind Anschlüsse, die bei dem gleichnamigen IBM-Standard üblich waren. Das PersonalSystem 2 hat sich jedoch nicht durchsetzen können, und wurde vom heutigen PC-System abgelöst. Die brauchbaren Eigenschaften (Mausanschluß, Speichermodulsystem) wurden allerdings wieder eingeführt, bzw. übernommen.



Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

wenn ein Rechner "abraucht", ist es ausgerechnet meistens der, auf dem die Spielstände gesichert waren...! Speichern solltet Ihr möglichst oft, denn im Multiplayer-Modus sind die Levels häufig wesentlich härter, als wenn Ihr allein spielt.
Ach übrigens, bevor ich es vergesse: Cheat-Codes und die Pausentaste funktionieren im Mehrspielermodus meistens nicht – ätsch...!
Eine andere wichtige Frage, die ich auch immer wieder an der Hotline zu hören bekomme, möchte ich in diesem Zusammenhang auch noch klären.
Können unterschiedlich schnelle Rechner miteinander verbunden werden? Klare Antwort – ja, und zwar ohne Einschränkung. Solange die Computer dem gleichen Standard entsprechen, ist das kein Problem.
Mit Standard meine ich zum Beispiel PC mit PC. Finger weg von einer Verbindung unbekannter Systeme! Nicht jede Schnittstelle, die wie eine serielle aussieht, ist hier auch eine. Das kann besonders bei alten APPLE, AMIGA oder COMMODORE ganz kräftig schiefgehen!
Für die einwandfreie Funktion einer Verbindung ist es völlig unwichtig, ob ein Pentium 166 mit einem 486 SX-25 verkabelt wird. Um es locker zu sagen: Hier gibt lediglich der "dümmste" das Tempo an. Ihr müßt nur beachten, daß beide Rechner den Mindestanforderungen des geplanten Spiels entsprechen. Das heißt, das Spiel müßte theoretisch auf jedem der Rechner auch allein lauffähig sein, denn eine Ressourcenteilung der Maschinen ist nicht möglich!
Werden unterschiedlich schnelle Rechner verwendet, würde ich allerdings kein automatisches Setup zur Verbindung ausführen. Verbindungsfehler können auch dadurch auftreten, daß einige Programme den Verbindungsversuch nach einer gewissen Zeit abbrechen, wenn sie keinen Erfolg hatten. Wenn dieses Problem auftritt, weil einer der Computer zu langsam ist, kann es meist behoben werden, wenn Ihr die Verbindungsprozedur vom langsameren System aus startet – also der langsamere Computer der "Master" ist.
Fast genauso wird bei Spielen über Modem verfahren. Bei dieser Art der Verbindung gibt es zwei verschiedene Spielarten. Zum einen die 1:1-Verbindung, die in etwa genauso funktioniert wie das Nullmodemspiel, und die Modemverbindung ins Netz (Compuserve, Internet, etc.), bei der sich so viele Spieler einklinken können, wie das jeweilige Spiel zuläßt. Wegen der unendlich vielen Möglichkeiten der Netzanbieter ist es hier jedoch unmöglich, darauf näher einzugehen.
Bei der 1:1-Modemverbindung ist der wichtigste Unterschied zum Nullmodem, daß Ihr Euch zuvor telefonisch absprechen müßt, wann der Anruf erfolgt.
Derjenige, der angrufen wird, startet das Game zum vereinbarten Zeitpunkt, wählt die ebenfalls zuvor abgesprochenen Spieloptionen und wartet auf die Verbindung. Der andere Mitspieler wählt die Telefonnummer des "gegnerischen" Modems und steigt dadurch – so zumindest die Wunschvorstellung – in das bereits wartende Spiel ein.
Bei Multiplayer-Spielen über Modem gibt es wesentlich mehr Konfigurationsmöglichkeiten als beim Nullmodem, und so würde es den Rahmen dieses Heftes sprengen, sollten sie alle aufgezählt werden! Also: Anleitung vom jeweiligen Spiel 'rauskramen und genau nachlesen!
Noch ein kleiner Tip an Rande: Sollte Euer Modem nicht in der jeweiligen Geräteliste des Games zu finden sein, hilft meistens das Modem-Handbuch, die korrekte Konfiguration (Initialisierungsstring) zu ermitteln. Ebenfalls ist es ratsam, die Hardware-Kompression (MNP5) sowie die Fehlerkorrektur wenn möglich abzuschalten!
Bei Modemspielen ist es übrigens egal, ob der langsamere Rechner zuerst gestartet wird. Es ist viel mehr von Bedeutung, daß der Spieler mit der dickeren Brieftasche anruft... Schließlich kann eine ausgiebige Ballerfreude recht kostenintensiv sein.
Zum Schluß noch eines: Wer zu zweit spielt, braucht auch zweimal die Spielesoftware! Gerade im Zeitalter der CD-Brenner liegt es nahe, die eine oder andere Scheibe mal eben rasch zu vervielfältigen. Doch denkt daran, das ist nicht nur illegal, sondern auch unfair – schließlich haben viele Leute daran gearbeitet, daß Euch das Spiel (hoffentlich) Freude machen kann. Einige Spiele-Hersteller gehen sogar dazu über, im Multiplayer-Mode eine Seriennummer-Abfrage einzuführen. Dann läuft sowieso nichts mehr, wenn zweimal die gleiche Scheibe gefunden wird!

Euer Tom

Nochmal SCSI – Berichtigung zu Ausgabe 4/97

In der Ausgabe 4/97 ist, wie wohl alle bemerkt haben, beim Gestalten des Beitrages „2940UW – SCSI mal drei = zwei" einiges schiefgegangen! So schmuggelte sich der Text, der ursprünglich in einem erläuternden Kasten am Seitenrand erscheinen sollte, mitten in den aktuellen Text.
Das Ergebnis war – wie ich an der Hotline deutlich (zumeist leider recht unfreundlich) zu spüren bekam – ein nicht nur unlesbarer Artikel, sondern es "verschwand" auch ein kompletter Absatz aus dem Thema.
Die Euch durch diesen Fehler entgangenen, aber äußerst wichtigen Infos möchte ich deshalb jetzt nachliefern...
Also: Wenn das erwähnte Adapter-Slotblech am Anfang des Busses eingebunden wird, kann daran natürlich extern nur **ein einziges** Gerät angeschlossen werden. Außerdem darf das externe Kabel maximal 80 (besser 60) cm lang und das daran angeschlossene Gerät nicht terminiert sein. Auch sollte darauf geachtet werden, daß nur ein relativ langsames Gerät (Scanner) daran angeschlossen wird! Bei allen anderen Geräten könnten Störungen im Datentransfer auftreten. Wird der Adapter jedoch am Ende des Busses eingesetzt, können genauso viel Geräte angeschlossen werden, als wäre es ein "normaler" Extern-Anschluß. In diesem Fall ist auch der Anschluß von Laufwerken möglich – das letzte Gerät wird ganz normal terminiert.
Wichtig: Werden alle externen Geräte abgetrennt, muß natürlich der Anschluß selbst den Abschlußwiderstand erhalten. Ich muß wohl nicht darauf hinweisen, daß eine Abtrennung der externen Verbindung nie bei laufendem Rechner erfolgen darf!!
Nun wurde ich von einem Leser darauf hingewiesen, daß diese von mir beschriebene Konfiguration laut den SCSI-Normen überhaupt nicht möglich ist. Das stimmt eigentlich, aber hier zeigt sich mal wieder, daß in der Praxis (bei mehreren meiner Kunden funktioniert's tadellos!) einiges anders läuft, als es sich auf dem Papier darstellt! Ich kann jedoch nicht ausschließen, daß bei Verwendung minderwertiger oder zu langer Kabel Fehler auftreten. Um dies zu verhindern, sollten die Kabel gut abgeschirmt und nicht zu dünn sein. Vergoldete Anschlußpins sehe ich als selbstverständlich an. Wie auch immer – die sicherste Methode ist es, das Slotblech am Bus-Ende einzufügen.

TIGERSHARK



Texturfilterung, Hicolor, Transparenzen, das war´s: Die 3Dfx ist unterfordert

Mitte des 21. Jahrhunderts treibt die allgemeine Bevölkerungsexplosion die Menschheit buchstäblich ins Wasser. In rapide wachsendem Maße werden die Ozeane als Quelle von Nahrung, Rohstoffen und Energie erschlossen. Japan geht sogar so weit, die geothermischen Ströme unterhalb des Meeresbodens vor den eigenen Küsten anzuzapfen. Das bringt unangenehme Nebeneffekte mit sich: Eine Serie von Erdbeben läßt große Teile des japanischen Archipels in den Fluten versinken, 60 Prozent der Bevölkerung und die gesamten Streitmächte werden vernichtet, die Regierung ist handlungsunfähig. Wie sich herausstellt, war der Unfall absichtlich herbeigeführt. Von wem? Natürlich von den bösen Russen, die sich die Wirtschaftskraft der Söhne Nippons unter den Nagel reißen wollen. Und als hätten wir´s nicht schon geahnt, stehen die Amis bereits als Retter in den Startlöchern. Ihr „Tigershark", eine experimentelle Kreuzung aus Tragflächen- und Unterseeboot, soll den Ivan das Fürchten lehren und ganz nebenbei auch die japanischen Geo-Zapfpunkte deaktivieren, um wieder Ruhe in die tektonischen Platten zu bringen. Mißlingt das Unternehmen, könnte die Pazifische Platte kollabieren und das ökologische Gleichgewicht der Erde zum Umkippen bringen.

Um sich mit dem Tigerhai und seinen 14 verschiedenen Waffenarten vertraut zu machen, gibt es ein separates Trainingsbasin. Fühlt Ihr Euch sicher genug, könnt Ihr direkt mit dem Kampagnenmodus beginnen. Vor jedem Einsatz klärt ein Briefing samt Drahtgitterkarte des Missionareals über die Ziele auf. Mal müssen russische Sonar-Anlagen und Installationen zerstört, mal japanische Zapfpunkte per EMP-Torpedo deaktiviert werden, dann wieder steckt ein U-Boot in einem **Minenfeld** fest oder ein Trägerschiff braucht Geleitschutz.

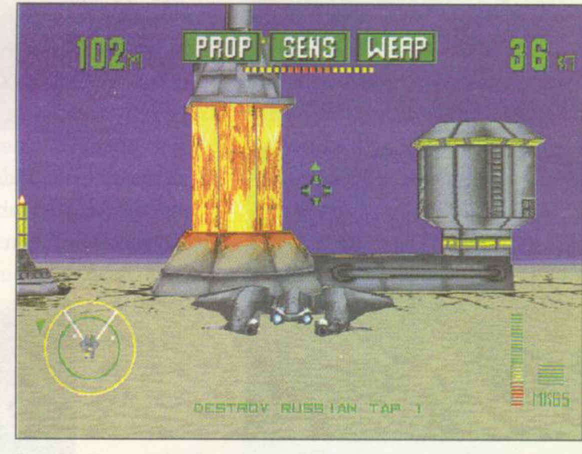
Das Gameplay an sich trägt stark spielhallenmäßige Züge. Nicht umsonst erscheint in etwa zeitgleich auch eine Playstation-Version des Spiels. Wahlweise aus der Ich-Perspektive und von einer Verfolgerkamera aus blickt Ihr auf das Geschehen. Ein Richtungspfeil am Sonarschirm leitet den Piloten von Wegpunkt zu Wegpunkt. Ob Ihr nun auf oder unter der Wasseroberfläche ans Ziel gelangt, bleibt in der Regel Euch überlassen. Besonders seichte Stellen zwingen Euch allerdings zum Auftauchen. An Gegnern herrscht kein Mangel: Schlachtschiffe, artilleriebewehrte Bojen, Schnellboote und Tauchdrohnen machen Euch allenthalben das Leben schwer. Per Knopfdruck schaltet Ihr Eure Widersacher auf und markiert sie dadurch mit einem farbigen Kästchen, damit sie auch außerhalb der ziemlich begrenzten Sichtweite noch auszumachen sind.

„Tigershark" unterstützt neben Intels MMX-Prozessoren auch Grafikkarten mit dem Voodoo-Chipsatz vom Senkrechtstarter 3Dfx. *us*

Fade Unterwasserknallerei, die auch durch werbeträchtige Unterstützung der neuesten Grafikhardware nicht besser wird



Die japanische „Yuushio" steckt in der Zwickmühle



Im Anflug auf einen geothermischen Zapfpunkt



Ulrich Smidt

GEHT SO

Wer „POD" oder „Moto Racer" auf einer 3Dfx-Karte gesehen hat, wird beim Anblick der hardwarebeschleunigten Version von „Tiger Shark" nur die Nase rümpfen. Wenn schon 80 Prozent des Bildschirms von Natur aus in ein eintöniges Blau getunkt sind, sollten wenigstens die feindlichen U-Boote und Bodeninstallationen mehr sein als häßliche Klötze, deren Variantenreichtum nach ein paar Missionen vollständig erschöpft ist. Zudem herrscht eine anhaltende Dauerflaute: Da Strömungen unter und Wellengang auf der Wassoberfläche fehlen, will sich auch das erhoffte maritime Feeling nicht ganz einstellen. Das feuchtfröhliche Szenario scheint mir in gewisser Hinsicht ohnehin nur ein Alibi für das Herunterschrauben der Sichtweite zugunsten der Geschwindigkeit zu sein. In einem dermaßen actionorientierten Spiel nicht weiter als 20 Meter sehen zu können, ist schon ein enormes Handicap, zumal Euch die Gegner zahlreich und keinesfalls langsam um die Ohren schwirren. Keine Gefahr für die Untersee-Referenz „Schleichfahrt".

Name ....**Tigershark**
Genre ....Action
Hersteller ....GT Interactive
Niveau ....einstellbar
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			66
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System ....Win 95
Festplatte belegt ....1 MB
RAM-Ausstattung ....16 MB
Steuerung ... Gamepad, Tastatur, ...Joystick
Extras ...3Dfx- und MMX-Support

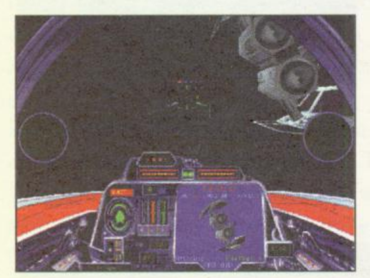
Grafik **41%**
Sound **57%**
Spielspaß

52%

X-WING VS.

Per Internet

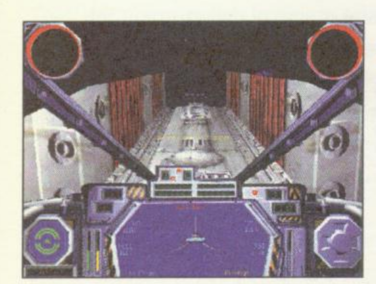
Star Wars geht ins Netz: Nach langer Zeit des Wartens ist die Macht jetzt mit den Multiplayern



Kommt man gegnerischen Schiffen zu nah, kann das...



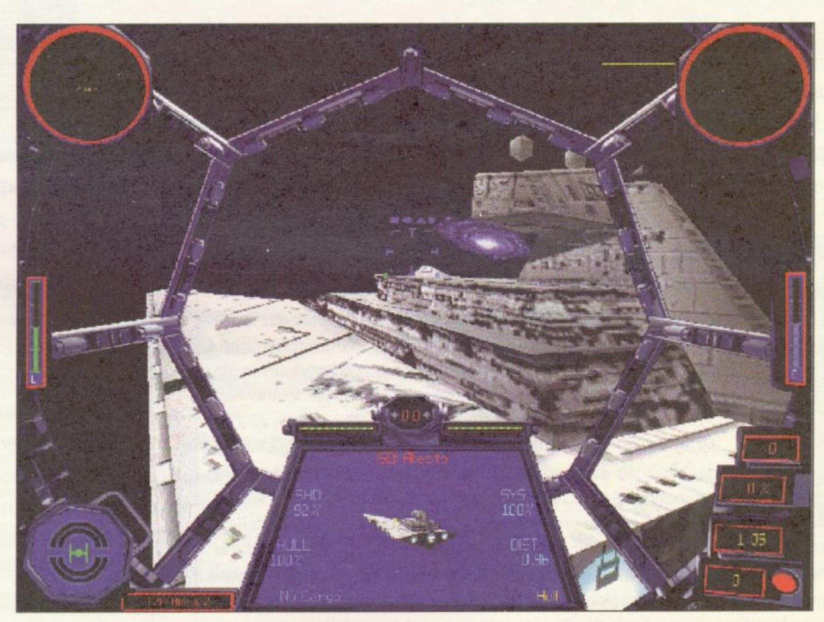
...verheerende Folgen haben



Wer macht ihn nicht: Der eigentlich völlig sinnlose Flug durch den Container

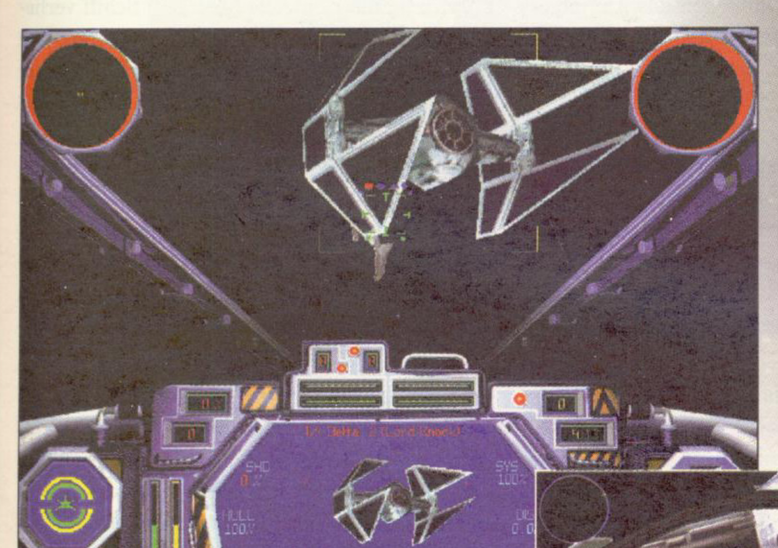
Sie hält noch an, die große Star-Wars-Welle: Gerade hat die überarbeitet ins Kino gebrachte Trilogie alle Kassenrekorde gebrochen, da setzt George Lucas zum nächsten Schlag an und versorgt die Fangemeinde mit neuem Stoff. Der Herrscher über sein Imperium aus Filmstudio, Spezialeffekt-Abteilung sowie der Spieleschmiede LucasArts geht dabei neue Wege. Vor allem für Multiplayer ist der jüngste, dritte Sproß in der kleinen Trilogie gedacht: Nach „X-Wing" und „TIE Fighter" soll „X-Wing vs. TIE Fighter" neue Wege gehen und dem „Krieg der Sterne" die Tore sowohl in lokale Netzwerkwelten als auch ins globale Internet ebnen.

Wer das Programm nach der problemlosen Installation zum ersten Mal startet, bekommt nach dem kurzen Intro ein recht schmuckloses Bild präsentiert: Wo noch im Vorgänger animierte Stahltore verschiedene Untermenüs repräsentierten, finden sich hier eher sachliche denn schmucke Buchstaben- und Zahlenwüsten. Sobald der Spieler seinen Namen eingetragen hat, muß er die grundsätzliche Wahl treffen, ob er als Solokämpfer das Universum rettet, als Host (Gastgeber) einer Multiplayer-Session fungiert oder sich einer solchen anschließt. Einzelspieler landen gleich im nächsten Menü und dürfen aussuchen, welche Mission sie fliegen möchten: So kann man sich wie bereits in den Prequels in sieben Trainingsübungen mit der grundlegenden Funktionsweise seines Rebellen- oder Imperiumschiffes vertraut machen und lernen, wie man Zielcomputer, Schutzschilde oder Waffensysteme richtig bedient. Anfangs geht es noch gegen harmlose Container, später gibt es auch in den Übungsmissionen einigermaßen ausgefeilte Aufträge. So soll man Escort-Carrier per Ionen-Strahl lahmlegen und die anschließenden Docking-Operationen der Rebellenkollegen überwachen, kleinere Transporter zerstören oder Gruppen von imperialen TIE Fightern ausschalten. Alle diese Aufträge sind direkt anwählbar und nicht, wie bislang üblich, zu längeren Campains zusammengefaßt; leider gibt's auch keine Zwischensequenzen zu bestaunen. Die einzige Motivation für den Spieler alle Aufträge zu bestehen, ist das ausgedehnte Beförderungssystem, in dem man sich vom einfachen Kadetten zum Admiral mit reich dekorierter Heldenbrust voll Orden und Medaillen hocharbeiten kann. Bis auf einige der Übungen sowie ein paar Raumschlachten, die dem solospielenden „Star-Wars"-Jünger vorbehalten sind – insgesamt gerade mal vierzehn Aufträge – bekommen Einzelkämpfer die gleichen Aufträge wie ihre vernetzten Kollegen vorgesetzt; dann übernimmt der Computer deren Rolle. Immerhin darf der Spieler bei größeren Raumkämpfen sein



Dem Star Destroyer über die Schulter geschaut: Blick aus einem TIE Fighter, der auf dem Weg in die Schlacht ist

TIE FIGHTER
durch die Galaxis



Beinahe-Zusammenprall mit einem gegnerischen TIE Interceptor

An der Rebellen-Fregatte dockt ein vergleichsweise kleiner Transporter

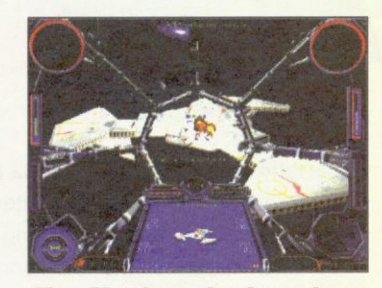
Wunschgeschwader wählen: Wer z.B. keine Lust hat, mit langsamen Y-Wing eine von Darth Vaders Plattformen zu torpedieren, verschiebt während der Einsatzbesprechung sein Namenskürzel auf eine flotte A-Wing-Einheit. Dann steuert der Computer die Bomber, während sich der menschliche Spieler in Dogfights um die Schutzschiffe der Imperialen kümmert.

Die rund 60 Missionen sind zu fünf Auftragsarten zusammengefaßt: Die erwähnten Übungsmissionen dienen vor allem dazu, sich mit den Schiffen vertraut zu machen. Unter dem Stichwort „Melee“ finden sich actionreiche Duelle, in denen man sein fliegerisches Können mit anderen Spielern mißt. So kann man sich in den „Furball“ genannten Dogfights zwischen Asteroiden oder Minenfeldern die Lasersalven um die Ohren hauen oder unkomplizierte Missionen erledigen, die eher einen schnellen Triggerfinger denn ausgeklügelte Vorgehensweisen erfordern. Die „Melee“ finden sich unter dem nächsten Menüpunkt „Tournament“ zu kurzen Serien aus drei bis fünf Einzelmissionen zusammengefaßt, die in einer vom Computer vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden: Sieger ist, wer nach dem letzten Kampf die meisten Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt hat.

Umfangreiche Aufträge, wie sie aus den beiden Vorgängerprogrammen bekannt sind, finden sich erst unter dem Stichwort „Combat Engagements“. Hier darf man endlich größere Sternenschlachten nacherleben. Mal soll der Spieler imperiale Sternenzerstörer, rebellische Fregatten oder Plattformen in Schutt und Asche legen, Schmugglern in Hinterhalten auflauern oder Fabrikanlagen im Weltall ausspionieren. Die „Combat Engagements“ sind die komplexesten Aufträge in „XvT“, mit teilweise Dutzenden von unterschiedlichen Staffeln, die alle andere, ganz spezifische Einzelaufträge haben und oft nur bestimmte andere Schiffe angreifen. Insgesamt ist das Niveau deutlich höher als im bereits schwierigen „TIE Fighter“. Die „Battles“ schließlich sind der Modus, der noch am ehesten mit dem altbekannten Spielprinzip vergleichbar ist: In diesen Mini-Campains sind kurze Serien von „Combat Engagements“ zusammengefaßt. Rebellen kämpfen gegen die Allianz, und um zu gewinnen, muß eine Seite – ähnlich den Sätzen beim Tennis – die Mehrzahl von drei, fünf oder sieben Missionen gewinnen; speichern zwischen den Kämpfen ist nicht möglich. Die beiden letzten Modi bieten eine echte Novität, die vor allem im Netzwerkmodus eine Rolle spielt: Der Spieler ist Teil einer Staffel von zwei bis sechs Jägern und kann durch Druck auf die „J“-Taste von einem Schiff zum anderen springen. Geht das aktuelle



Schiffswahl und Ausstattung mit Raketen und Chaffs



Eine Plattform des Imperiums wird ausgeschaltet





Wer im Netz vorzeitig draufgeht, muß sich den Ausgang der Schlacht in der taktischen Karte ansehen

Gefährt zu Bruch, versetzt ihn das Programm automatisch ins nächste. Dieses Feature wurde nötig, um im Multiplayer-Modus auch Pechvögel, die gleich draufgehen, noch mitspielen zu lassen – gerade einfache TIE Fighter ohne Schutzschilde halten nur wenige Lasertreffer aus. Hat der Spieler alle Schiffe verbraucht, kann er nicht weiter teilnehmen und muß sich das Kampfgetümmel auf der taktischen Karte angucken.

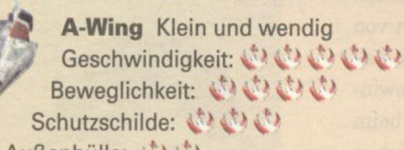
Grundsätzlich fliegt sich „XvT“ wie bereits der Vorgänger. „TIE Fighter“ hat damals immerhin Neuheiten wie die Möglichkeit eingeführt, sich per Knopfdruck automatisch an die Geschwindigkeit des Gegners anzupassen. Wer die umfangreiche Tastaturbelegung noch im Kopf hat, kann in seinen Jäger steigen und loslegen. Auch am System der schiffsinternen Stromversorgung, das die verfügbare Energie zwischen Schutzschild, Laser und Antriebsaggregat aufteilt, haben die Entwickler nichts geändert. Lediglich zwei Waffensysteme sind neu dazugekommen. Größere Auswirkungen hat vor allem das „Mag Pulse“-Geschoß, das beim Gegner keinen größeren Schaden an Schilden und Hülle anrichtet, ihn aber von seiner Bahn abbringt, kurzfristig die Kontrolle über sein Schiff verlieren läßt und außerdem die Laser für etwa eine halbe Minute lahmlegt. Das andere neue System hört auf den Namen „Chaffs“, ist bereits aus Flugsimulationen hinlänglich bekannt und lenkt, im richtigen Moment abgeworfen, die gegnerischen Raketen ab.

„X-Wing vs. TIE Fighter“ ist kein Programm, bei dem sich die meisten Spieler um neue Grafikkarten, Prozessoren oder mehr Speicher Gedanken machen müssen: Wer einen mittleren Pentium

DIE VERFÜGBAREN SCHIFFE IM VERGLEICH

X-Wing
Die Allzweckwaffe
Geschwindigkeit: ●●●
Beweglichkeit: ●●●
Schutzschilde: ●●●
Außenhülle: ●●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 4 Laser, 8 Raketen
Stärken: Allzweckkämpfer, leicht zu fliegen, gut bewaffnet
Schwächen: schlechter Bomber

Y-Wing Vom B-Wing abgelöster Bomber
Geschwindigkeit: ●
Beweglichkeit: ●
Schutzschilde: ●●●●
Außenhülle: ●●●●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 2 Laser, 2 Ionen, 12 Raketen
Stärken: Sehr gut gepanzert, guter Bomber, reichhaltige Bewaffnung
Schwächen: sehr schwerfällig und langsam



A-Wing Klein und wendig
Geschwindigkeit: ●●●●●
Beweglichkeit: ●●●●
Schutzschilde: ●●●
Außenhülle: ●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 2 Laser, 12 Raketen
Stärken: großartig für Dog-Fights, sehr schnell und manövrierfähig
Schwächen: mäßige Panzerung, nicht leicht zu fliegen

Z95 Headhunter
Der Vorgänger des X-Wing
Geschwindigkeit: ●●●
Beweglichkeit: ●●●
Schutzschilde: ●
Außenhülle: ●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 2 Laser, 6 Raketen
Stärken: Brauchbar in größeren Raumschlachten
Schwächen: Sehr schwache Schilde, nicht schnell genug für Dog-Fights

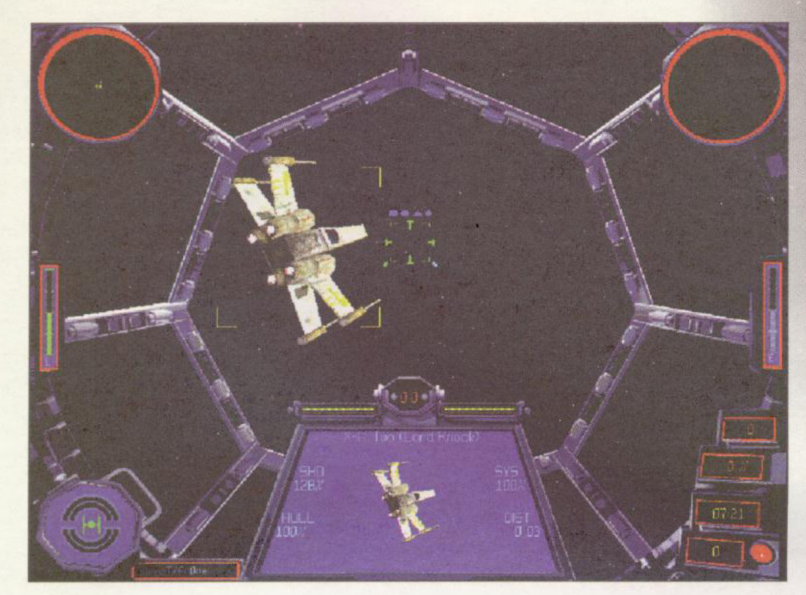
TIE Fighter Des Imperators Basiswaffe
Geschwindigkeit: ●●●
Beweglichkeit: ●●●●
Schutzschilde: -
Außenhülle: ●
Hyperdrive: Nein
Bewaffnung: 2 Laser
Stärken: Sehr beweglich, schnell, klein und schwer zu treffen
Schwächen: keine Schilde, schwache Bewaffnung, nur im Verband effektiv

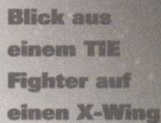
TIE Interceptor
Der etwas bessere TIE Fighter
Geschwindigkeit: ●●●●
Beweglichkeit: ●●●●●
Schutzschilde: -
Außenhülle: ●●
Hyperdrive: Nein
Bewaffnung: 4 Laser
Stärken: Sehr beweglich und schnell, klein, für Dog-Fights gut bewaffnet
Schwächen: keine Schilde

TIE Bomber
Bomben für das Imperium
Geschwindigkeit: ●
Beweglichkeit: ●●●
Schutzschilde: -
Außenhülle: ●●●●
Hyperdrive: Nein
Bewaffnung: 2 Laser, 8 Raketen
Stärken: kann viele Raketen aufnehmen
Schwächen: keine Schilde, leicht zu treffen, sehr langsam

TIE Advanced
Entwickelt von Darth Vader
Geschwindigkeit: ●●●●●
Beweglichkeit: ●●●●●
Schutzschilde: ●●
Außenhülle: ●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 4 Laser, 8 Raketen
Stärken: Sehr beweglich und sehr schnell, sehr gute Bewaffnung
Schwächen: relativ schwache Schilde und Außenhülle, nicht leicht zu fliegen

Assault Gunboat
Die fliegende Festung
Geschwindigkeit: ●●
Beweglichkeit: ●●●
Schutzschilde: ●●●●●
Außenhülle: ●●●●
Hyperdrive: Ja
Bewaffnung: 2 Laser, 2 Ionen, 16 Raketen
Stärken: sehr gute Schilde, mehr Raketen als jedes andere Schiff
Schwächen: etwas zu unbeweglich

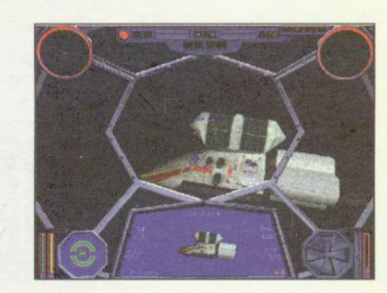




Blick aus einem TIE Fighter auf einen X-Wing



Der Trick funktioniert noch immer: Im toten Winkel hinter einer Corellianischen Corvette kann man ungestört ballern



Ein TUG dockt sich gleich an und lädt neue Raketen in das eigene Schiff

ab dem P-100 besitzt, hat mit der intergalaktischen Weltraumhatz keine größeren Probleme. Ganz anders sieht es für ungetrübten Multiplayer-Spielspaß aus. Von Haus aus läuft LucasArts´ jüngstes Werk sowohl über (Null-) Modem, Lokale Netzwerke wie auch im Internet. Im LAN können per IPX-Protokoll bis zu acht Kontrahenten gegeneinander antreten: Dann sollte der Host, also derjenige, dessen Rechner die Partie verwaltet, mindestens einen P-133 auf dem Schreibtisch stehen haben. Noch deftiger sind die Anforderungen bei Matches über das Internet, dann spielt allerdings die Qualität ganz anderer Rechnerkomponenten die entscheidende Rolle: Die von Modem und Internet-Provider. Anders als etwa bei 3D-Shootern, bei denen nur eine verhältnismäßig geringe Zahl von Bits und Bytes über durch die Leitungen wandert, verlangt „XvT" einen konstanten Datenstrom mit großer Bandbreite. Schließlich gilt es, ein ganzes Heer von Daten auf allen vier teilnehmenden Rechnern aktuell zu halten: Von Kurs und Geschwindigkeit jedes Schiffes bis zu seiner Bewaffnung, dem Zustand der Schilde oder der Hülle – letztlich muß jede Lasersalve, die das virtuelle Weltall durchwandert, auf allen Rechnern gleichzeitig zu sehen sein. Bereits bei einer einfachen Partie von nur zehn Minuten, in der sich vier Spieler vergnügen und in denen keine anderen Großkampfschiffe oder Minen auftauchen, wandern zwischen einem und zwei MegaByte durch die Leitungen jedes Teilnehmers. Kommen Daten nicht rechtzeitig an, unterbricht das Spiel und wird ruckelig. Der Programmcode kann derartige Ausfälle nur zum Teil kompensieren. Immerhin verfügt „XvT" über eine der derzeit am weitesten entwickelten Schätzfunktionen, die bei ausbleibendem Datenmaterial den ungefähren Kurs von Schiffen oder Lasern weiter berechnet und kritische Momente überbrücken hilft. Die kann aber leicht versagen: Sollten sich beispielsweise zwei Spieler auf Kollisionskurs befinden, kann der Programmcode zu dem Schluß kommen, die beiden seien zusammengestoßen – dabei haben die Piloten noch rechtzeitig am Joystick gezogen, nur konnten diese Eingabebefehle den Hostrechner nicht erreichen. Das alles hat zur Folge, daß für ungetrübten Spaß bei Internet-Duellen weniger die Rechenleistung des PC, sondern vielmehr die



Knut Gollert

GUT

Liebe Rebellen, verehrte Imperiale, „X-Wing vs. TIE Fighter" ist optisch und akustisch sicherlich das beste Star Wars, das je die Innereien eines Rechners gesehen hat. Nur nutzt es mal wieder nicht die Bohne, wenn das Spiel am Spaß-Prüfstand steht. Zwar wurden die klassisch guten Design-Elemente der Vorgänger übernommen, doch ohne „Tour of Duty" (Campaign) inklusive schöner Story und Zwischensequenzen wird auch das beste „Star Wars" schnell langweilig. Selbst im Netzwerk mit acht Spielern kommt nicht der große Sternenkrieg-Spaß auf, denn ein Deathmatch im All kann einfach nicht sehr aufregend sein. Auch die „Cooperative"-Battles, das Herz von „X-Wing vs. TIE Fighter", sorgen dank mangelnder Missions-Abwechslung nur kurz für Freude. Im Internet läßt sich gar nur zu viert Spielen – warum kriegt man da nicht einen vernünftigen Online-Service à la „Air Warrior" oder „SubSpace" auf die Reihe. Mit 40 „echten" Spielern eine Raumschlacht schlagen – das wäre wahrer Multiplayer-Spielspaß.



Ulrich Smidt

GUT

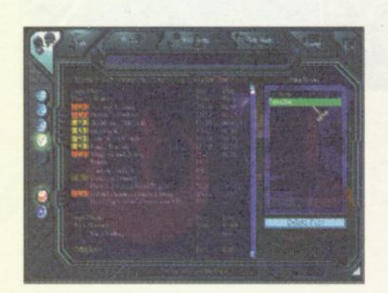
Ich habe die beiden ersten Teile dieser Trilogie mit äußerster Begeisterung gespielt, stehe den Sternenkriegen also prinzipiell keinesfalls ablehnend gegenüber. Auch unsere hitzigen Redaktionsdogfights brachten meinen Puls streckenweise auf Hochtouren. Was mich an „XvT" jedoch schwer enttäuscht, ist das, worauf es den meisten Spielern hierzulande ankommt, nämlich der Single Player-Modus: Immer noch keine Supersternzerstörer? Keine Missile Boats? Keine TIE Defenders? Keine B-Wings? Und vor allem: Keine anständige Kampagne? Das gibt mir doch schwer zu denken. Es ist absehbar, daß LucasArts zumindest einige dieser Features per Mission Disk nachliefern wird, doch solche Praktiken sind letztlich nichts weiter als Beutelschneiderei. Hätte man wenigstens nach Collector's Edition-Manier die alten Tours of Duty integriert, wäre alles halb so schlimm. Aber beim derzeitigen Stand der Dinge rate ich Piloten ohne Heimnetzwerk und Internet-Anschluß trotz unterlegener Präsentation zum preiswerteren „TIE Fighter CD".

MS-INTERNET GAMING ZONE

Wer „X-Wing vs. TIE Fighter" per Internet spielen will, dessen erste Anlaufstelle ist die „Microsoft Internet Gaming Zone". Bill Gates Company möchte auch im wachsenden Online-Spielemarkt mitmischen und hat deshalb alle Internetaktivitäten von LucasArts exklusiv unter die Fittiche genommen. Momentan bietet der Softwareriese den Service vollkommen kostenlos an, allerdings wird im Kleingedruckten, einigen eher versteckten Supportseiten, bereits über „geringe Gebühren" für „künftige Premiumangebote" orakelt. Um auf die „Zone" zu kommen, muß der Spieler derzeit zwingend den „Internet Explorer" mit der Versionsnummer 3.02 einsetzen. Der Microsoft'sche Spielertreff nutzt eine Technologie namens „Active X", mit der sich ausführbare EXE-Dateien direkt aus dem Internet-Browser heraus starten lassen; Netscapes „Navigator 3" beherrscht diese Technik nicht. Laut Hilfe-Seiten auf der „Zone" müßte zwar dessen Nachfolger „Communicator" mit „Active X" klarkommen und ebenfalls auf die „Zone" zugreifen können, allerdings war dies während des Tests nicht möglich. Sobald der künftige Internet-Sternenkrieger die benötigte Software geladen und sowohl Usernamen als auch Paßwort hat, steht dem Spielspaß nichts mehr im Weg: Per Hauptmenü klickt man sich in den „XvT"-Bereich, sucht sich in diesem virtuellen Kontakthof die gewünschte Partie heraus oder wagt einen kleinen Plausch mit anderen „Star Wars"-Jüngern. Ein Klick auf die Icons startet eine neue Partie oder bringt den Spieler mit einem kampfbereiten Trupp zusammen. Sobald alle versammelt sind, startet der Host das Match, die „Zone" lädt mit „Active X" die „XvT"-Programmdatei – der Rest läuft dann direkt im Spiel ab und ist weitgehend selbsterklärend.

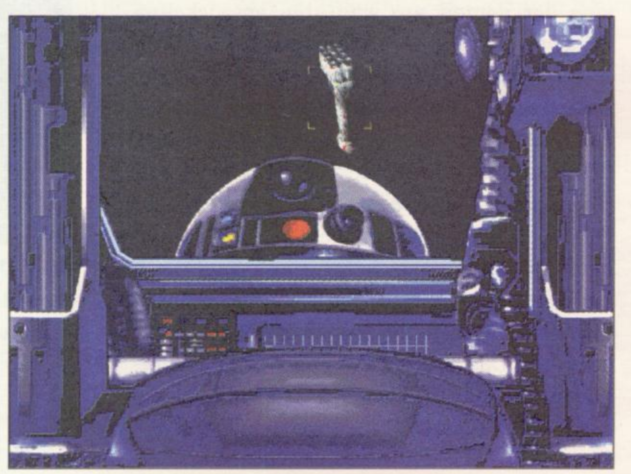


In der „Zone" verabreden sich Sternenkrieger



Orden und Medaillien listet dieser Bildschirm auf

Qualität der Anbindung an das weltweite Datennetz entscheidend ist. So sehr die Übertragungsraten im Internet auch schwanken, eines hat sich im Test klar gezeigt: Wer über einen der kommerziellen Online-Dienste wie AOL, CompuServe oder gar T-Online andere Sternenkrieger bekämpfen möchte, hat keine Chancen auf nur flüssige Partien. Ruckelfreie Darstellung bieten nur schnelle lokale Internet-Provider. Ein 28.8er-Modem reicht zu bestimmten Tageszeiten wie morgens oder am Wochenende, wenn im globalen Netz besonders wenig los ist, aus. Ein fixer ISDN-Anschluß ist zwar teuer, bringt aber das Tempo einer schnellen Simulation wie „XvT" erst richtig auf den Monitor. Übrigens: Wer auch im Internet mit acht statt nur vier Personen spielen möchte, kann zu einem kleinen Trick greifen und mit dem Insidern wohlbekannten Tool „Kali" eine TCP/IP-Session im IPX-Modus starten.



Wer aus seinem Rebellenschiff einen Blick nach hinten wirft, sieht R2D2

„X-Wing vs. TIE Fighter" ist ein Programm, das letztlich vor allem eines sein soll: Eine Basis für Weltallschlachten per LAN oder Internet. Die Entwickler weisen im Handbuch darauf hin, daß bei derartigen Experimenten noch niemand Erfahrungen sammeln konnte und versprechen, etwaigen Problemen oder speziellen Wünsche der Fangemeinde per Patch nachzukommen. *ste*



Peter Steinlechner

GUT

Der Solospieler in mir ist sauer: Keine richtige Campain, kaum speziell designte Missionen, spartanische Aufmachung – viele werden „XvT" verärgert in die Ecke feuern. Wirklich gut, trotz der zu geringen Teilnehmerzahl, ist das Programm für Hardcore-Multiplayer, die keine Angst vor der Telefonrechnung haben, bereit sind, sich in die Programminterna einzuarbeiten und jede Menge Updates zu installieren. Dabei entpuppt sich der „Star Wars"-Bonus als Nachteil: Wie spannend wäre es, wenn man seinen Raumjäger individuell mit Triebwerken, Lasern oder sonstigen Goodies aufrüsten könnte. So ist jeder auf die starren Standardvorgaben angewiesen, und die sind nicht besonders gut ausbalanciert: Kein X-Wing hat gegen einen TIE Advanced auch nur Chancen. Außerdem fehlt mir ein überzeugender Spielmodus wie „Capture the Flag" bei 3D-Shootern, in den man sich loggt und dann langfristig Spaß hat. Die „Battles" sind für schnellen Spielspaß zu aufwendig, die Dogfights werden langweilig – da fehlt die goldene Mitte.

Name	**X-Wing vs. TIE Fighter**
Genre	Simulation
Hersteller	LucasArts
Niveau	mittel/einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Windows 95
Festplatte belegt	3-150 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Joystick, Maus, Tastatur
Extras	(Null-)Modem, Netzwerk, Internet

Grafik 74%

Sound 85%

Spielspaß

Solo	Multi
59%	74%



Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Bestellannahme:

Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	**KD**	**79,90**
ADVENTURES OF LOMAX*	**DA**	**59,90**
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AFTERLIFE (updatefähig)	**DA**	**39,90**
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	KD	39,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
AMERIKA 1861-65	**KD**	**29,90**
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLUE BYTE COLLECTION: HISTORY LINE, BATTLE TEAM 2, DIE SIEDLER CLASSIC	**KD**	**39,90**
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**

CD-ROM GAMES

CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DARKLIGHT CONFLICT	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	**KD**	**19,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	KD	69,90
FALLOUT / DOS, WIN95*	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY VENEDIG	**DA**	**49,90**
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**

CD-ROM GAMES

FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**449,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION*	**KD**	**79,90**
GUBBLE	KD	49,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JACK ORLANDO	**KD**	**39,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	**KD**	**69,90**
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NECRODOME	**KD**	**29,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	KD	9,90
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	**E**	**19,90**
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANDEMONIUM*	**DA**	**69,90**
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PGA EURO GOLF CLASSIC	**DA**	**29,90**
PHANTASMAGORIA 1	**KD**	**49,90**
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PYST	**KD**	**19,90**
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
RE-LOADED	**KD**	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
REDNECK RAMPAGE*	**DA**	**69,90**
RETURN FIRE	**DA**	**29,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBOTRON X*	DA	69,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

6/97 links

WIAL SHOP/MrGame's
DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

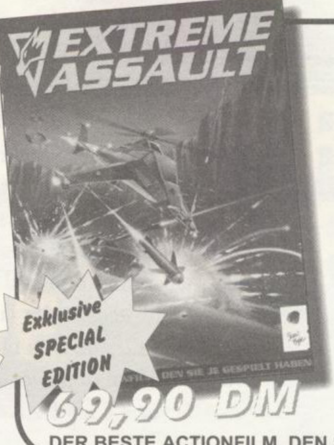
WIAL SHOP/MrGame's
NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PC-HILFE
0190 - 77 88 88
Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH
Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

... SCHON WIEDER WAS ZU FEIERN!!!

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

*Wir haben umgebaut und bieten Euch jetzt auf **2 ETAGEN** alles, was das Herz des Computerspielers begehrt und noch viel mehr. Ab sofort findet Ihr bei uns **angefangen bei Spielen über Multimedia und Edutainment bis hin zum Zubehör** alles für die perfekte Computerunterhaltung ... am **9. und 10. Mai** gibt's dann eine **riesige Wiedereröffnung** mit der **Premiere von EXTREME ASSAULT**, Verlosungen und natürlich vielen unwiderstehlichen Spitzenangeboten...*



EXTREME ASSAULT
- knallharte Action im Helikopter und Panzer
- unglaublich realistische SVGA-3D-Umgebung
- digitale Sprachausgabe und CD-Audio
- ausbaubare Waffensysteme
- 5 Einsatzgebiete, insgesamt ca. 50 Missionen

Eröffnungsgewinnspiel*:
1. Preis:
Exklusive "Extreme Assault"-Jacke
2. Preis:
handsigniertes "Extreme Assault"-Spiel
3. Preis:
ein signiertes Shirt

* Verlosung am 10. Mai in Augsburg

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN ...

WIAL jetzt auch im Internet: www.wial.de

CD-ROM GAMES

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCARAB / WIN 95	**DA**	**69,90**
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	DA	79,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	**KD**	**69,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	**KD**	**65,90**
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE MARINES	**KD**	**9,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED RAGE	**DA**	**29,90**
SPEEDSTER*	**DA**	**69,90**
STADT DER VERLORENEN KINDER	KD	75,90
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FIGHTER 3000	**DA**	**29,90**
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STARS!	**KD**	**59,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STEEL PANTHERS 1	**KD**	**29,90**
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	**DA**	**19,90**
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**35,90**
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90

CD-ROM GAMES

TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG Disney	DA	79,90
TIMON & PUMBAAS DSCHUNGELFLIPPER*	**DA**	**35,90**
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOM CLANCY SSN	**KD**	**54,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL (Disney)	DA	54,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	KD	69,90
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	KD	39,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**39,90**
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**59,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	E	59,90
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**KD**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	**KD**	**35,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**
ZOMBIEVILLE*	**DA**	**69,90**
ZORK SPECIAL EDITION	**KD**	**79,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils		49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils		65,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	KD	85,90
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	KD	39,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
PRINT ARTIST 4.0	**KD**	**39,90**
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	**KD**	**79,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90

CD-ROM MULTIMEDIA

WELT DER WUNDER 2	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH U. D. HONIGBAUM (DISNEY)	**KD**	**69,90**
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

PC Zubehör

ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		139,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	**DA**	**229,90**
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		**99,90**
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		**79,90**
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**419,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		279,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		89,90

SONY Playstation Games

ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
BATTLE STATIONS	**DA**	**85,90**
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**DA**	**85,90**
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FORMEL 1	DA	99,90
HEAVENS GATE	**DA**	**85,90**
HEXEN	**DA**	**89,90**

SONY Playstation Games

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	**DA**	**85,90**
LIFEFORCE: TENKA*	**DA**	**85,90**
LITTLE BIG ADVENTURE	**KD**	**85,90**
MAGIC - THE GATHERING*	DA	89,90
MADDEN 97	DA	85,90
MECHWARRIOR 2	**KD**	**85,90**
MICRO MACHINES V3	**KD**	**85,90**
NANOTEK WARRIOR*	DA	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA IN THE ZONE 2	**DA**	**85,90**
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2	**KD**	**85,90**
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
OVERBLOOD*	**KD**	**85,90**
PANDEMONIUM	DA	89,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE	**KD**	**95,90**
REBEL ASSAULT 2	**DA**	**95,90**
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	DA	85,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNG	**KD**	**89,90**
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TUNNEL B1	DA	85,90
TWISTED METAL 2	DA	85,90
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
X2	DA	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		**299,00**
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
JOYPAD		59,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
UNIVERSAL ADAPTER (USA/JAPAN)	**E**	**49,90**
FIFA64 N64	**DA**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACE N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64	**DA**	**139,90**



Interstate 76
Vor Ihnen der Highway ... hinter Ihnen der Tod. Machen Sie sich bereit für ein rennen auf heißen Tracks mit noch heißeren Autos und einem Waffenarsenal, das die Fahrt zum Höllenritt werden läßt und das in 30 Missionen. Spielbar auch mit Modem bzw. im Netzwerk.

Kompl. Engl. 79,90



Imperium Galactica
Nach dem Zusammentreffen der Menschen mit verschiedenen Alien-Rassen hat sich ein intergalaktisches Imperium gebildet. Im Lauf der Zeit zerfällt es in kleine Reiche und so liegt es an Ihnen, sich als Führer eines solchen Reiches bis zum Großadmiral der Föderation hochzuarbeiten.

Kompl. Dt. 75,90



UEFA Champions League
Endlich ist es da, das offizielle UEFA Fußballspiel mit allen Teams und Spielern der Saison 96/97. Sie bestimmen Aufstellung und Taktiken und führen die Vertragsverhandlungen mit Spielern und Sponsoren.

Kompl. Dt. 69,90

6/97 rechts

PUZZLE BOBBLE

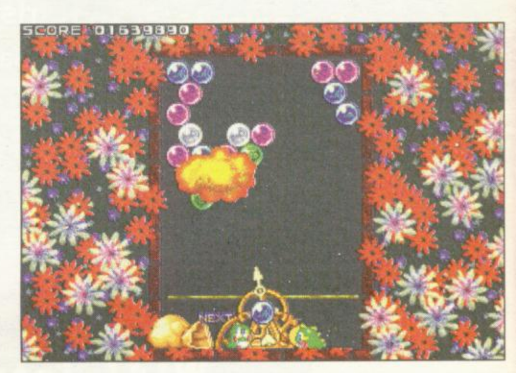
Witziges Denkspiel mit Kanone, zwei niedlichen Drachen und vielen bunten Bläschen

Während sich die Japaner in Kürze bereits auf den dritten Teil für Konsolen freuen dürfen, kommen PC-Besitzer jetzt erst in den Genuß des Stammvaters. Protagonisten und Namensgeber sind Bub und Bob, zwei herzallerliebste Minidrachen, die sich am liebsten mit Blasen beschäftigen. Das taten sie vor gut zehn Jahren schon mal in einem Jump´n´Run (Bubble Bobble), bevor sie ins Denkspiellager überwechselten. Das Spielprinzip ist schnell erklärt und leicht kapiert: Mit einer Bläschenkanone schießt Ihr verschiedenfarbige Kugeln auf ein Spielfeld. Hängen mindestens drei gleichfarbige Bälle aneinander, zerplatzen diese und hinterlassen Lücken. Ziel ist es, den kompletten Bildschirm abzuräumen, erreicht der Kugelhaufen den unteren Rand, ist das Match dagegen verloren. Was sich anfangs noch recht einfach anläßt, bringt ungefähr ab Level 25 die Gehirnwindungen gehörig in Wallung. Dafür sorgen einige kleine Gemeinheiten, die eine leichte Geschicklichkeitskomponente in den ansonsten reinrassigen Tüftler mit einbringen. Erstens ist das Zielen mit der Kanone eine haarige Angelegenheit, da man oft winzige Lücken anpeilen muß, was bei Mißlingen den ganzen Plan über den Haufen wirft und die Spielstufe um so schwerer werden läßt. Zweitens besteht für jede einzelne Kugel ein Zeitlimit, was ewiges Grübeln unmöglich macht, und drittens schrumpft das Spielfeld durch von oben "nachwachsende" **Mauerteile** immer mehr zusammen. Zum Ausgleich erleichtern eine paar Spezialblasen die Aufräumarbeit, indem sie bei Beschuß das halbe Feld in die Luft sprengen oder ganze Kugeltrauben in die gleiche Farbe eintauchen. Im "Challenge"-Mode erscheinen statt Mauern neue Kugelreihen, was es hier praktisch unmöglich macht, komplett abzuräumen. Stattdessen geht es einfach darum, möglichst lange durchzuhalten und viele Punkte zu scheffeln. Ist gerade ein Freund in der Nähe, lockt ein Zweispielermatch an einem Monitor. Mit riesiger Schadenfreude schiebt man sich hier für gelungene Aktionen gegenseitig Kugelpakete zu. Ist der Freund etwas weiter weg, darf auch über Modem oder per Netzwerk an die Bläschenkanone getreten werden. *mg*



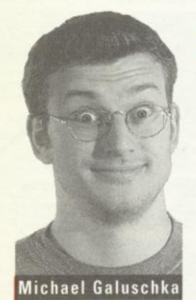


Das Ende einer Zweierpartie: Beim linken Spieler haben die Blasen den Boden erreicht



Das Bomben-Extra bei der Arbeit





Michael Galuschka

GUT

In einer Zeit, in der viele nur auf die Präsentation schielen, hat es "Puzzle Bobble" nicht gerade leicht. In der Tat ist hier auch der größte Kritikpunkt zu finden. Mußte es denn unbedingt die Originalumsetzung eines in die Jahre gekommenen Programms sein? Ein paar kosmetische Operationen hätten Bub und Bob wirklich nicht schlecht zu Gesicht gestanden, zumal "Puzzle Bobble" bei aller Schlichtheit ungebührlich hohe Anforderungen an die Hardware stellt (Win95 sei dank). Sind die ersten Spielfelder erst mal blasenfrei gemacht, stellen sich aber schnell dezente Suchterscheinungen ein. Hauptgrund dafür ist das manuelle Abschießen der Blasen, was eine zweite Komponente ins Grundkonzept mit einbringt. Letzteres ist nämlich nicht besonders originell und außerdem relativ einfach zu durchschauen. Doch die Kugeln erst einmal dahin zu bugsieren, wo man sie haben will, gerät in höheren Leveln unversehens zur enormen Herausforderung und läßt wehmütige Erinnerungen an die späten 80er Jahre, der Glanzzeit dieses Genres, aufkommen.

Name	**Puzzle Bobble**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Taito/GTInteractive
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win '95
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 26%
Sound 31%
Spielspaß



GAMES AND MORE

MIT DIESER KARTE GIBT´S EINE PRÄMIE

IES

‹-STRATEGIE
E KÖPFE!

MORE

Dir gibt´s ein Geschenk von uns.
– immer pünktlich, druckfrisch,
svorteil gegenüber dem Einzelkauf.

usfüllen und ab zur Post ...



Video

Prämie 2

Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus: Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitorerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatible Rechner mit 486er oder Pentium und PCI -Slot

Soundkarte MusicMaker PNP

Prämie 3



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

Universal-Tasche „4 in 1“

Prämie 4



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

NEU! KKND
Knallharte Echtzeit-Strategie!

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

Prämie 1

Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA-Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serielle/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack

Hol Dir dieses Spiel!

PUZZLE

Witziges Denkspiel mit Kanone, zwei niedlichen Drachen und vielen bunten Bläschen

Während sich die
auf den dritten
dürfen, kommen PC-
Genuß des Stammv
Namensgeber sind Bu
liebste Minidrachen,
Blasen beschäftigen.
Jahren schon mal in e
Bobble), bevor sie ins
selten. Das Spielprin
leicht kapiert: Mit ein
Ihr verschiedenfarbig
Hängen mindestens
aneinander, zerplatz
Lücken. Ziel ist es, d
abzuräumen, erreicht
ren Rand, ist das Ma
sich anfangs noch re
ungefähr ab Level
gehörig in Wallung.
Gemeinheiten, die ein



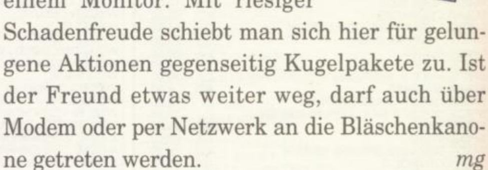


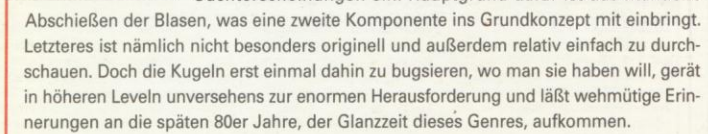
Das Ende einer Zweierpartie: Beim linken Spieler haben die Blasen den Boden erreicht

Tüftler mit einbringen. Erstens ist das Zielen mit der Kanone eine haarige Angelegenheit, da man oft winzige Lücken anpeilen muß, was bei Mißlingen den ganzen Plan über den Haufen wirft und die Spielstufe um so schwerer werden läßt. Zweitens besteht für jede einzelne Kugel ein Zeitlimit, was ewiges Grübeln unmöglich macht, und drittens schrumpft das Spielfeld durch von oben "nachwachsende" **Mauerteile** immer mehr

einfach darum, möglichst lange durchzuhalten und viele Punkte zu scheffeln. Ist gerade ein Freund in der Nähe, lockt ein Zweispielermatch an einem Monitor. Mit riesiger Schadenfreude schiebt man sich hier für gelungene Aktionen gegenseitig Kugelpakete zu. Ist der Freund etwas weiter weg, darf auch über Modem oder per Netzwerk an die Bläschenkanone getreten werden.

mg





Michael Galuschka

GUT

In einer Zeit, in der viele nur auf die Präsentation schielen, hat es "Puzzle Bobble" nicht gerade leicht. In der Tat ist hier auch der größte Kritikpunkt zu finden. Mußte es denn unbedingt die Originalumsetzung eines in die Jahre gekommenen Programms sein? Ein paar kosmetische Operationen hätten Bub und Bob wirklich nicht schlecht zu Gesicht gestanden, zumal "Puzzle Bobble" bei aller Schlichtheit ungebührlich hohe Anforderungen an die Hardware stellt (Win95 sei dank). Sind die ersten Spielfelder erst mal blasenfrei gemacht, stellen sich aber schnell dezente Suchterscheinungen ein. Hauptgrund dafür ist das manuelle Abschießen der Blasen, was eine zweite Komponente ins Grundkonzept mit einbringt. Letzteres ist nämlich nicht besonders originell und außerdem relativ einfach zu durchschauen. Doch die Kugeln erst einmal dahin zu bugsieren, wo man sie haben will, gerät in höheren Leveln unversehens zur enormen Herausforderung und läßt wehmütige Erinnerungen an die späten 80er Jahre, der Glanzzeit dieses Genres, aufkommen.

Name	**Puzzle Bobble**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Taito/GTInteractive
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win '95
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 26%
Sound 31%
Spielspaß

Solo	Multi
75%	79%

GAMES
DIE GESCHENK-STRATEGIE FÜR KLUGE KÖPFE!
AND MORE

Für einen neuen Power Play Leser von Dir gibt´s ein Geschenk von uns. Und hier ein paar gute Abo-Argumente – immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. – so funktioniert´s: Obere Karte ausfüllen und ab zur Post ...

Grafikkarte TrueSpeed 6000 Video

Prämie 2



Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus: Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitorerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatible Rechner mit 486er oder Pentium und PCI -Slot

Soundkarte MusicMaker PNP

Prämie 3



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

Universal-Tasche „4 in 1“

Prämie 4



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

NEU! KKND

Knallharte Echtzeit-Strategie!

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

Prämie 1

Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA-Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serielle/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack

Hol Dir dieses Spiel!

Mord im Orient-Expreß: Echtzeit-Adventure durch die europäische Geschichte

THE LAST
Alles einst

Ein bißchen lebt der Mythos des Orient-Expreß noch immer: Wer heute in den eher zweckmäßig denn luxuriös ausgestatteten Zügen von Paris nach Budapest fährt, der erlebt, daß die Passagiere sämtliche der kleinen Plastikschildchen mit der Streckenführung nach wenigen Augenblicken einsacken. Früher war das anders: Wer auf die knapp 70-stündige Reise ging, die damals noch bis nach Istanbul führte, genoß in den prächtigen Speise- und Schlafwaggons jeden Komfort. Kein Wunder, daß diese Bühne der Reichen und Schönen auch in zahlreichen Romanen die Hauptrolle spielt. Der Luxuszug hatte seine große Zeit bis zum Ausbruch des 1. Weltkrieges, 1914 verkehrte der Orient-Expreß in seiner legendären Form zum letzten Mal. Genau diese letzte Fahrt macht der „Last Express": Schnaufend rollt die Bahn von einer Zeitepoche in die nächste. In dem Adventure, entwickelt vom „Prince of Persia"-Macher Jordan Mechner, übernimmt der Spieler die Rolle des jungen Arztes Robert Cath. Der muß dringend aus Frankreich fliehen und hat sich an Bord des Orient-Expreß mit einem alten Bekannten verabredet, um bis nach Istanbul zu fahren. Leider kommt Cath verspätet an und findet den Freund ermordet in der Kabine. Cath hat keine Wahl: Er wirft den Toten aus dem fahrenden Zug und gibt sich als Tyler Whitney aus. Nur um schnell zu merken, daß er in einem fahrenden Hexenkessel sitzt: Mordlustige Revoluzzer aus Osteuropa wollen ihm an den Kragen, gierige Waffenhändler verlangen ihr Geld, ein undurchsichtiger Milliardär samt amazonenhaftem Body-Guard mischt mit im dunklen Spiel und ein Großteil der scheinbar friedlichen Passagier-Schar jagt ein altes Artefakt, ein goldenes Schmuck-Ei namens **Firebird**. Daran, das Ver-

Wie im richtigen Zug: Vorbeiquetschen im Gang



Cath wirft seinen toten Freund aus dem Zug

DIE HAUPFIGUREN

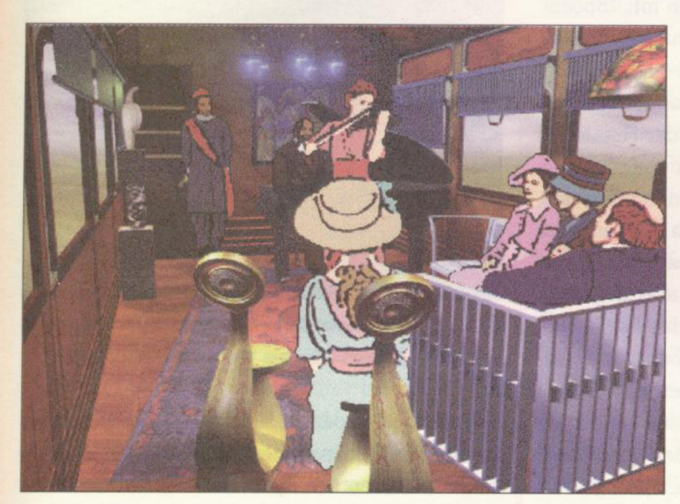
Robert Cath: Der 29jährige Amerikaner landet unversehens in einem Abenteuer um Leben und Tod und muß die Rolle seines ermordeten Freundes Tyler Whitney übernehmen. Der ehemalige Arzt lebte jahrelang in Paris. Cath spricht neben Englisch und Französisch auch Russisch – nur so kann er zahlreiche Gespräche von Russen belauschen.

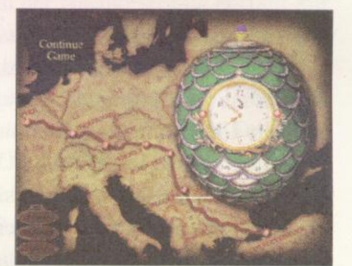
August Schmidt: Industrieller und Waffenschieber. Herr Schmidt macht mit jedermann Geschäfte und rühmt sich bester Kontakte zum deutschen Militär. Obwohl der wohlgenährte Lebemann mit einer Engländerin verheiratet ist, verbringt er einen Großteil seiner Zeit mit anregenden Flirts im Speisewagen und Salon.

Anna Wolff: Die österreichische Geigerin ist die berühmteste Passagierin im Orient-Expreß. Gerade erst in Paris bejubelt, reist sie mit ihrem Hund Max nach Budapest. Auf den ersten Blick harmlos, entpuppt sich Fräulein Wolff als Person mit Doppelleben, die mit Geheimdiensten zusammenarbeitet und im Notfall auch zur Waffe greift.

Kronos: Seine Exzellenz ist der undurchsichtigste Gast an Bord des Zuges. Kronos reist in einem eigenen, nobel ausgestatteten Extrawaggon. Der exzentrische Milliardär wird ständig von seinem weiblichen Body-Guard beschützt, hat eine kleine Privatarmee und kontrolliert einen Geheimdienst, der ihn mit Wissen über alle anderen Passagiere versorgt.

EXPRESS eigen bitte





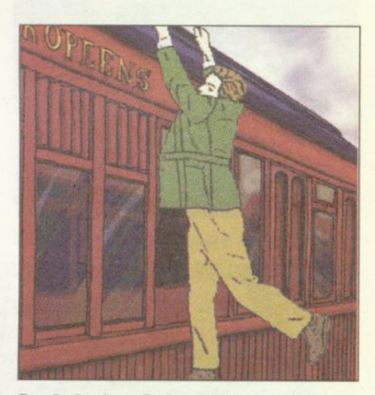
Die Uhr läuft und eine Karte zeigt die Position

◀Klassische Musik im Wagen von Kronos

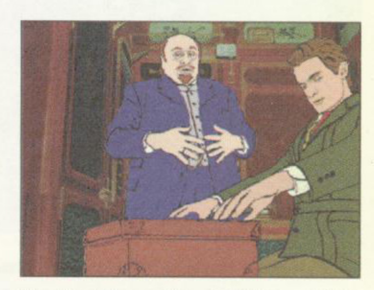
brechen aufzudecken, ist erstmal nicht zu denken: Der Spieler hat als Tyler Whitney genug zu tun, lebend den rettenden Bahnhof von Istanbul zu erreichen. „The Last Express" spielt sich als Adventure der etwas anderen Art: Sobald der Zug seine Fahrt antritt, läuft unerbittlich die Zeit bis zur Ankunft. Die rund zwei Dutzend Passagiere verfolgen den ganz normalen Tagesablauf einer solchen Reise: Nachts wird geschlafen, tagsüber sitzt man in den Kabinen oder im Bordrestaurant. Kinder spielen auf den Gängen und die Schaffner gehen unbeirrt ihrer Arbeit nach. Von Tyler nimmt dabei grundsätzlich niemand Notiz – wenn er sich neben eine Gruppe stellt, kann er deren Geplauder belauschen. Dabei erfährt er zwar gelegentlich interessante Neuigkeiten, läuft aber auch Gefahr, andere Ereignisse zu verpassen und vorzeitig zu scheitern. Der Faktor „Zeit" ist die eigentliche Herausforderung im Spiel: Wie kann Tyler sich vor drohenden Gefahren schützen, und wann muß er welche Aktion unternehmen? Beispiel: An der französischen Grenze durchkämmt die Gendarmerie den Zug, Tyler muß ihr aus dem Weg gehen. Er hat die Möglichkeit, sich an die Außenseite seines Abteils zu hängen, sich in einem fremden Waschraum zu verstecken oder just zu dem Zeitpunkt Kronos in dessen Einzelwaggon zu besuchen. Geht Tyler der Polizei ins Netz oder stirbt im weiteren Verlauf, spult das Programm die Uhrzeit wieder soweit zurück, daß er alle Optionen neu wahrnehmen kann. Zu tun hat Tyler reichlich auf seinem Höllentrip: Er stöbert in den Kabinen der anderen Gäste, führt Unterhaltungen und unternimmt Kletterpartien auf dem Zugdach. Klassische Rätselkost, bei der Gegenstände sinnvoll miteinander kombiniert sein wollen, finden sich nur sporadisch. Gesteuert wird der interaktive Thriller per Maus: In „Myst"-Manier klickt sich der Spieler durch die langen Zuggänge. Sobald man mit einem Gegenstand etwas anfangen kann, verwandelt sich der Cursor automatisch in das passende Icon. *ste*



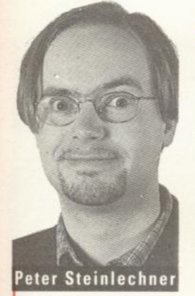
Kampf im Orient-Expreß: Eine der kurzen Actionszenen



Cath beim Orient-Expreß-Surfen



Ein Koffer voller Gold weckt die Habgier der Reisenden



Peter Steinlechner

GUT

Wer Adventures vor allem wegen der Grafiken spielt, sollte sich von den Screenshots nicht täuschen lassen: So schön wie einige der Bilder hier aussehen, ist „The Last Express" gar nicht. Daß es in dem relativ kleinen Zug nicht viel Abwechslung gibt, mag zwar in der Natur der Sache liegen – dann hätten die Entwickler aber mit mehr und besseren Zwischenszenen sowie ordentlichen Animationen für ein bißchen Eye-Candy sorgen müssen. Trotzdem gehört Broderbunds Eisenbahn nicht aufs Adventure-Abstellgleis: Dadurch, daß alles in Echtzeit abläuft und die Reisenden ihr eigenes Leben zu haben scheinen, wirkt das Treiben in den engen Gängen teilweise gespenstisch realistisch. Wer in einem echten ICE schon mal Gespräche belauscht oder vom genervten Schaffner angepampt wurde, hat im Computerspiel Déjà-vu-Erlebnisse. Erfrischend anders kommt auch die Rätselkost daher: Meiner Meinung hätten es zwar ein paar mehr konventionelle „kombiniere A mit B"-Knobeleien sein dürfen, aber letztlich geht es auch so logisch und anspruchsvoll zu.

Name ....**The Last Express**
Genre ....Adventure
Hersteller ....Broderbund
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1

System ....DOS/Win 95
Festplatte belegt ....35 MB
RAM-Ausstattung ....8 MB
Steuerung .... Maus
Extras ....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **60%**
Sound **73%**
Spielspaß
71%

Bilder auf

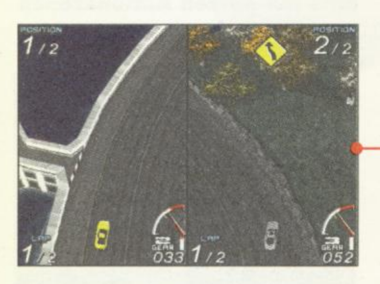


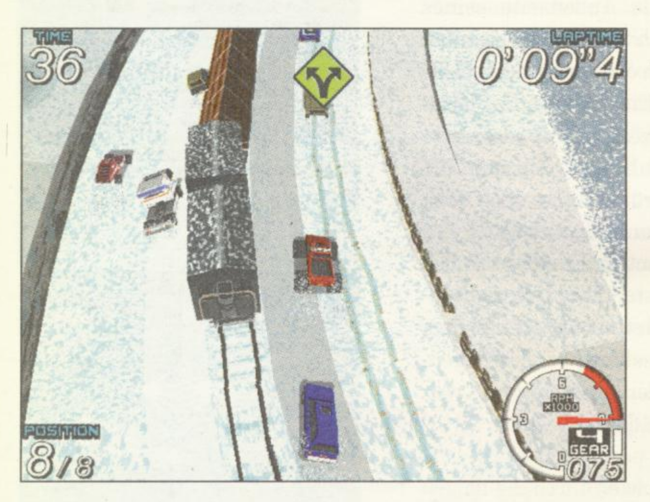
SPEEDSTER

Psygnosis' Antwort auf die aktuelle Diskussion um die Erhöhung der Benzinpreise

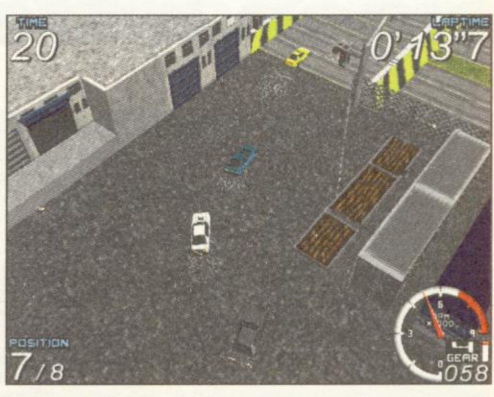
Das Entwicklerteam Clockwork Games, das sich bereits durch "Lemmings 3D" einen Namen machen konnte, bringt nun mit "Speedster" die Umsetzung des gleichnamigen Playstation-Titels auf die heimischen PCs.

Da die Idee ein Autorennen zu simulieren nicht unbedingt die neueste ist, hat sich der Hersteller besonders im Grafikbereich einiges einfallen lassen, um der Konkurrenz die Zähne sprich das Auspuffrohr zu zeigen. Das gesamte Rennen wird aus einer Schräg-Von-Hinten-Sicht auf das eigene Auto präsentiert, auf Wunsch kann allerdings stufenlos bis zu einer Vogelperspektive herausgezoomt werden, in der die Vehikel eher kleinen Spielzeugautos ähneln als schweren Sportrennwagen. Im Vergleich zu anderen Titeln handelt es sich bei den Strecken von "Speedster" außerdem um echte 3D-Kurse, die Steigungen, Sprünge und Straßenunebenheiten beinhalten und durchweg äußerst abwechslungsreich gestaltet sind. So brettert Ihr mal über kurvige Küstenstraßen, jagt durch enge, verwinkelte Häuserschluchten oder dürft die Griffigkeit Eures Reifenprofils auf einem zugefrorenen Fluß austesten. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen zwei verschiedenen Fahrzeugklassen und drei Spielmodi. In der High-Performance-Klasse stehen Sportwagen im Porsche- oder Ferrari-Design zur Verfügung, die Heavy-Metal-Klasse bietet schwere Vans und Jeeps. Wer sich vor dem Spielstart für den Championship-Modus entscheidet, muß versuchen, nacheinander alle acht vorhandenen Strecken als Bestplazierter zu meistern; gelingt dies, so gelangt er in einen versteckten neunten Kurs. Im Single-Modus kann jeder der acht Kurse einzeln angewählt werden, ebenso wie im Time-Trial-Modus, in dem man allerdings nur gegen die Zeit und nicht gegen gegnerische Autos die Piste unsicher macht.





Auf dieser Strecke kommt Euch sogar ein Güterzug entgegen.



Neben diversen Sportwagen gibt es auch einen schwerfälligen Volvo-Verschnitt

Apropos Gegner: Die Fahrzeuge Eurer Rivalen der Rennbahn agieren keineswegs wie unterbelichtete Mantafahrer, sondern versuchen immer wieder geschickt Euch von der Fahrbahn zu drängen. Wer während eines Rennens allzu häufig mit dem Kotflügel seines Vordermannes Bekanntschaft schließt, dessen Gefährt beginnt zuerst graue Qualmwolken zu husten und bleibt schließlich ganz auf der Strecke – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.Das Spiel besitzt eine **Mehrspieleroption,** bei der zwei Kontrahenten an einem PC über einen gesplitteten Bildschirm gegeneinander antreten können. Für die Darstellung des Geschehens in VGA genügt ein kleiner Pentium, für HiRes-Rennen sollte der Prozessor schon ein paar PS mehr unter der Haube haben. *rca*



GEHT SO

Schade, schade, aber hier hätte man wirklich mehr daraus machen können. Die rasante 3D-Grafik mit ihrer stufenlosen Zoom-Funktion weiß durchaus zu gefallen, allein es fehlt die Abwechslung. Wer erst einmal alle neun Kurse gesehen hat, verliert schnell das Interesse an der Hatz nach neuen Bestzeiten. Schmerzlich vermisse ich in diesem Zusammenhang auch die Möglichkeit ,meinen Boliden mit Waffen aufzurüsten oder den Motor zu tunen, so wie beim Konkurrenten "Death Rallye". Das nächste Manko stellt der magere Zwei-Spieler-Modus dar, so etwas ist eines PCs nicht würdig. Warum hier eine Netzwerkoption für mehr Fahrer fehlt, ist mir ein absolutes Rätsel. Fazit: Mit etwas mehr Spielelementen und einem durchdachteren Gameplay hätte es ein echter Hit werden können, so bleibt "Speedster" nur vergnügliche Kurzweil für Zwischendurch. Vielleicht nutzt Psygnosis das vorhandene Potential ja für einen zweiten, verbesserten Teil und reizt bei seiner nächsten PSX-Konvertierung die Fähigkeiten des PCs besser aus.

Name .... **Speedster**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Psygnosis
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 2

System .... Win '95
Festplatte belegt .... 0,5 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... Dolby Surround

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 62%
Sound 65%

Spielspaß



SACRED GROUND

Nach "Elk Moon Murder" versucht sich Activision erneut auf dem Gebiet der "Interaktiven Kriminalfälle"

Es brodelt in Santa Fe, New Mexico. Der "Elk Moon Murder" (Test in PP 09/96) ist noch immer für ein paar Gartenzaungerüchte gut, da erschüttert ein neues Verbrechen die Gemeinde. Die Frau des wohlhabenden Unternehmers Martin Tasker wird in einem nächtlichen Überfall aus der Nobelvilla des Ehepaars entführt. Zusammen mit dem indianischen Detective John Night Sky, der Euch schon damals zur Seite stand, sollt Ihr den Fall innerhalb von fünf Tagen aufklären. Wer war´s? Vielleicht Dan Longfoot, der radikale Fürsprecher des Indianerreservats, das Taskers neuem Skigebiet weichen mußte? Oder Richard Whitefeather, der infolge der Umsiedlung seine kleine Tochter verlor? Oder Andy Grissom, ein geprellter Investor? War das Kidnapping in Wahrheit etwa nur vorgetäuscht? Alles in allem kommen 15 Personen als mögliche Täter in Frage, beinahe jeder von ihnen hat Dreck am Stecken oder liegt in irgendeiner Form mit den Taskers im Clinch. Am vierten Tag der Ermittlung eskaliert die Situation. Der einsame Gatte wird tot aufgefunden. Noch ein Delikt, das nach einer Verhaftung schreit...

Der Löwenanteil der Nachforschung entfällt auf ausgedehnte Multiple Choice-Verhöre. Ist Euch ein Alibi nicht geheuer, übermittelt Ihr es kurzerhand per **Taschencomputer** zur Überprüfung an die Zentrale. Das gleiche gilt für forensische Untersuchungen an Indizien. Jede wichtige Aktion kostet einen gewissen Teil Eures stark zeitbeschleunigten Acht-Stundentages, die kleinste Einheit sind dabei 15 Minuten. Bis Alibi-Kontrollen und Spurensicherungsergebnisse als Email an Euch zurückgemeldet werden, vergeht ebenfalls ein gewisser Zeitraum. Damit Ihr Aussagen und Analysen später noch einmal rekapitulieren könnt, wird fast alles automatisch in einem elektronischen Archiv protokolliert. Eine Karte (die übrigens absolut identisch mit der aus "Elk Moon Murder“ ist) gewährt Zugang zu den einzelnen Örtlichkeiten in der Stadt. Neben den Häusern der Informanten und den für die Lösung des Falls relevanten Plätzen sind dies das Polizeirevier, wo Ihr spätestens am Tag fünf einen fundierten Haftbefehl ausstellen solltet, die Bücherei mit der aktuellen Tagespresse sowie das Mongoose Cafe, in dem ein paar halbseidene Experten ihre Meinung zu den Vorfällen kundtun.

Für gewöhnlich bestehen die Locations aus einem einzigen Standbild. Sollte eine Person anwesend sein, beginnen die Detectives unmittelbar mit dem Gespräch, ansonsten sucht Ihr den Bildschirm mit der Cursorlupe nach verräterischen Gegenständen ab, um sie zu fotografieren oder ins Labor zu schicken.



Das tragische Ende eines Millionärs: Tasker starb an einer mutwilligen Vergiftung



Ist sie verantwortlich für das Verschwinden ihrer Stiefmutter? Amy Tasker hätte durchaus ein Motiv ...

NA JA

Ulrich Smidt

Dank gut produzierter Filmsequenzen und passender Musikuntermalung wäre "Sacred Ground" ein erträglicher Fernsehkrimi geworden, obwohl die Dynamik über weite Strecken mangels explosiver Szenen deutlich zu kurz kommt. Noch viel kürzer kommt allerdings das Konzept. Wieder einmal zeigt sich, daß Videomontagen viel zu unflexibel sind, um realistisch wirkende Konversationen zu simulieren. Im Verhör brennen oft ganz andere Fragen auf der Zunge als die, die der Rechner vorgibt. Außerdem hapert es an der Logik. Wie kann es beispielsweise sein, daß sich unser Ermittler bei einem Verdächtigen nach Skorpionen erkundigt, obwohl wir den Einstich am Hals des Mordopfers und andere Beweisstücke zuvor bewußt ignoriert haben? Um dem Zeitlimit ein Schnippchen zu schlagen, muß man sich wohl oder übel auf das "Try and Error"-Prinzip einlassen: Speichern, Holzweg enttarnen, laden, Holzweg vermeiden. Die "Santa Fe Mysteries" fordern viel Geduld und Aufmerksamkeit, ohne einen adäquaten Unterhaltungsgegenwert zu liefern.

Name ....**Sacred Ground**
Genre ....Adventure
Hersteller ....Activision
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

System ....Win '95, DOS
Festplatte belegt ....38 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus
Extras .....Nur mit 16-Bit-Soundkarte lauffähig

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **60%**
Sound **65%**
Spielspaß
43%

Bilder auf CD

PANDEM

Crystal Dynamix´ Jump´n´Run setzt seinen Erfolg nun auf dem PC fort

Seitdem sich aus den nunmehr 300 Playstation-Spielen wahre Perlen herauskristallisieren, profitieren PC-Spieler von den Umsetzungen dieser Konsolen-Hits. Tun sie das wirklich? Leider meistens nicht, denn die Konvertierungen lassen in der Regel die nötige Sorgfalt und oft auch das PC-spezifische Know-How missen. Ergebnis ist ein eher mäßiges Produkt, bei dem man nur noch selten nachvollziehen kann, wie das Spiel zu seinen Lorbeeren gekommen ist. Glücklicherweise stellt sich diese Frage bei „Pandemonium!" nicht. Mit ruhigem Gewissen kann behauptet werden, daß die Qualität des Playstation-Originals in diesem Fall ohne Verluste auf unsere geliebten Rechner herübergerettet wurde. Anders als bei klassischen Jump´n´Runs, die dem Genre ihre typische zweidimensionale Charakteristik verliehen haben, präsentiert sich „Pandemonium!" mit ungeheurer Tiefenwirkung und dreidimensionalen Effekten. Crystal Dynamics erkannte die Zeichen der Zeit und spendierte der polygonenreichen Engine eine 3Dfx-Unterstützung, die den ohnehin guten optischen Eindruck jedoch unverändert läßt und lediglich Geschwindigkeitsvorteile beschert. Vom Spiel her erlaubt sich der flotte Hüpfer nur wenige Innovationen und kombiniert eher geschickt bekannte Erfolgselemente zu einem beeindruckenden, neuen und in sich stimmigen Ganzen.



Die Netze der Spinnen dienen als hilfreiche Trampolins für Ausflüge in höhere Regionen

Fargus und Nikki heißen die beiden Hauptakteure. Hofnarr Fargus ist ein eher durchschnittlicher Charakter im Spaßmacher-Kostüm, während der weibliche Zauberlehrling Nikki über erstaunliche akrobatische Fähigkeiten verfügt. Mit dem ihr eigenen Doppelsprung verliert auch die tückischste Schlucht und der höchstgelegene Felsvorsprung seine furchteinflößende Wirkung. Beide haben sie jedoch nach der Aufnahme von entsprechenden Extras die gleichen Zaubersprüche gemeinsam. Bis zum nächsten Vollkontakt mit einem Feind verfügen sie somit über Fernwaffen oder gar den gefürchteten Schrumpfzauber, der selbst den schrecklichsten Gegner zum harmlosen Zwerg verkommen läßt. Erreichen sie im Spiel ein magisches Tor, morphen sie in ein Rhinozeros, einen Drachen, Frösche oder schwer gepanzerte Schildkröten. Bis sie aus den wunderschön angelegten Leveln den Ausgang finden, müssen die beiden agilen Geschöpfe einige Prüfungen bestehen. Verschlossene Türen verlangen nach dem Auffinden eines verborgenen Schlüssels, für gähnende Abgründe müssen die beiden ihren ganzen Mut für einen beherzten Sprung aufbringen. Die Schauplätze dieser Kunststücke wechseln mit jedem der 18 Level und bringen Euch an so illustre Orte wie kristallglitzernde Höhlen, winddurchflutete Luftschlösser, lavaüberströmte Wüstenlandschaften

Fargus versucht den riesigen Sägeblättern zu entkommen



Nikki auf dem Ausguck des Luftschiffes

ONIUM!



Der schlagkräftige Endgegner des Pilzwaldes



Die Fesselballons feuern Raketen auf Nikki ab

oder verzauberte Wälder mit Riesenpilzen. Auf der abenteuerlichen Erkundungsreise über morsche Hängebrücken und steile Wendeltreppen bekommt Ihr es mit allerhand Ungeziefer zu tun. Hammerbewehrte Phantasiegeschöpfe, gigantische Spinnen, giftige Pilze und spuckende Pflanzen beseitigt Ihr entweder mit einem gewagten Sprung auf deren Kopf oder mit den bereits erwähnten Fernzaubern.

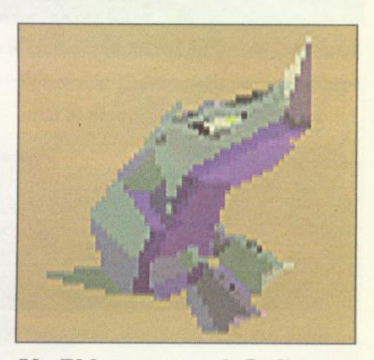
Wer die Geduld hat, sich in jedem Level ganz genau umzuschauen, findet mit etwas Glück Geheimräume, in denen sich erfahrungsgemäß die feinsten Schmankerl wie Extraleben verbergen. Obendrein findet Ihr Herzen, die Euren Gesundheitzustand verbessern, Schutzschilde, mit deren Hilfe Ihr ganze Feindkolonnen für einen kurzen Zeitraum unbeschadet niederwalzen könnt. Bonusmultiplikatoren helfen beim Sammeln der Goldstücke. Habt Ihr davon genügend zusammengetragen, dürft Ihr in einem Bonuslevel gewaltig abräumen. Diese Zusatzstages variieren vom übrigen Spieldesign, so daß Ihr Euch beispielsweise als „menschliche Kugel" auf einem überdimensionalen Flippertisch wiederfinden könnt. Auf der technischen Seite weiß „Pandemonium!" vor allem durch die vielfältigen Betrachtungswinkel und Kamerafahrten zu gefallen. Auch bei den schwierigsten Spielsituationen behaltet Ihr so den Überblick. Obwohl mit diesen Tricks eine „echte" Dreidimensionalität, wie sie beispielsweise in „Mario 64" (Nintendo 64) vorhanden ist, nur vorgetäuscht wird, tut das dem beeindruckenden Programm keinerlei Abbruch. Die Auflösung und Bildschirmgröße dürft Ihr je nach Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkartenpower und Geschmack Euren Bedürfnissen anpassen. *fh*



Fargus beim "Zerhüpfen" eines Gegners



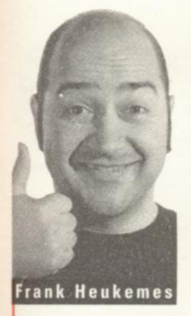
In Drachengestalt könnt Ihr Feuer spucken und fliegen



Als Rhinozeros spießt Ihr Feinde mit Eurem Horn auf



In der Rolle des Frosches tut Ihr Euch mit Sprüngen leicht



Frank Heukemes

SUPER

Endlich ein Playstation-Knüller, bei dessen Konvertierung nicht lieblos geschlampt wurde. Genau so muß anno '97 ein Jump'n'Run in Konzeption und Optik daherkommen. Neben einem einfallsreichen Leveldesign machten die Entwickler Anleihen bei Erfolgsgaranten aus der Videospielszene. So finden sich Elemente aus „Mario" (alle Nintendo-Systeme), „Nights" (Saturn), „Sonic" (Mega Drive) und „Clockwork Knight" (Playstation) wieder. Da die Versatzstücke in geschickter Dosis und in einem eigenständigen Kontext verabreicht werden, geht dieser Diebstahl wohlwollend als Inspiration durch. Ein Minuspunkt geht an die wenig abwechslungsreichen Standardfeinde, die durch ihr ständiges Auftreten zu schnell berechenbar werden. Das Meistern von Hindernissen wird auf diese Weise zu einer größeren Herausforderung als die Gegner, lediglich die originellen Levelbosse verlangen Eure ganze Aufmerksamkeit. Auf jeden Fall ist es diesem Next-Generation-Hüpfer gelungen, aus den üblichen zweidimensionalen Schranken dieses Genres auszubrechen.

Name .... **Pandemonium**
Genre .... Jump'n'Run
Hersteller .. Crystal Dynamics/BMG
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

System .... Win'95
Festplatte belegt ..... max. 79 MB
RAM-Ausstattung .... 8 MB
Steuerung ...... Tastatur, Joypad
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **75%**
Sound **77%**
Spielspaß
85%

Bilder auf CD

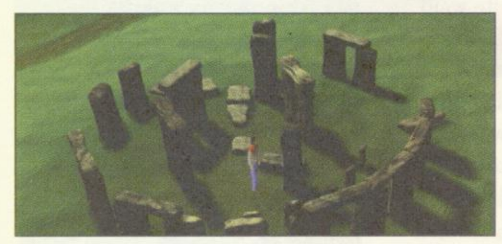
ARK OF TIME

Ein Sportreporter auf abenteuerlicher Jagd nach Atlantis

So geht es manchmal zu bei der Presse: Eigentlich möchte der Sportreporter Richard Kendal in Ruhe seinen Job machen und von der englischen Football-Saison berichten. Leider hat sein bärbeißiger Chefredakteur ganz andere Pläne und schickt ihn zur Recherche in die Karibik. Dort ist ein etwas schräges Team aus einem genialen Professor samt hübscher Assistentin, einem dämlichen aber schlagkräftigen Neffen sowie einem Finanzier verschwunden: Die vier sind von einer Tauchfahrt, bei der sie auf der Suche nach dem geheimnisvollen Atlantis waren, nicht mehr zurückgekehrt und seitdem spurlos verschollen. Richard macht sich grummelnd auf den Weg, landet auf einer heruntergekommenen Südseeinsel, kommt einem archäologischen Geheimnis auf die Spur und findet sich plötzlich in den Tiefen des Meeresbodens vor einem riesigen steinernen Portal: Er hat den Eingang zu Atlantis gefunden. Leider sind die Tore verschlossen. Die Aufgabe dürfte also sein: Kendal, der sich eigentlich nur für Sport interessiert, reist fortan quer über den Globus auf der Suche nach dem Schlüssel, der ihm die Pforten der Unterwasserstadt öffnet. Dabei muß er nicht nur regelmäßig in seiner Londoner Redaktion vorbeischauen und dem Chef Bericht erstatten, sondern auch die Osterinseln, Stonehedge und andere mystische Örtlichkeiten besuchen. Und er sollte sich beeilen: Inzwischen haben die vier Verschwundenen nämlich herausgefunden, daß die alten Bewohner von Atlantis über ganz besondere Kräfte verfügten.

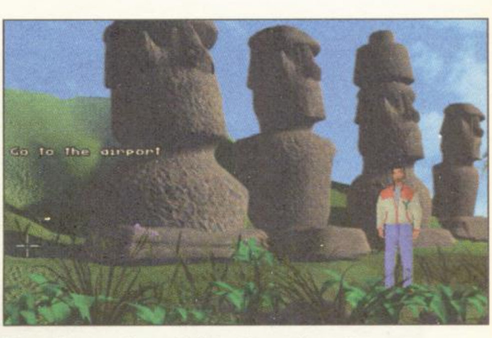


Richard Kendal lernt die Welt kennen...



... und erlebt in der sonnigen Karibik...

... sowie im geheimnisvollen Stonehedge viele Abenteuer



Kurzbesuch auf der Osterinsel

„Ark of Time" erinnert nicht von ungefähr an „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" von LucasArts: Koei kennt den Klassiker und präsentiert ein Spiel, das sich von vorne bis hinten beim großen Vorbild bedient. Neben Teilen der Story und des Interfaces gilt das glücklicherweise auch für die Puzzles: Fast alle Rätsel werden gelöst, indem Richard verschiedene Gegenstände im Inventory miteinander kombiniert oder sie an passenden Objekten benutzt. Dabei geht es durchgehend logisch zu – allerdings muß der Spieler gelegentlich die richtige Reihenfolge beim Anklicken einhalten, was nicht immer nachvollziehbar ist. Ähnlich wie einst Indy führt auch Richard Kendal zahlreiche Gespräche per Multiple-Choice-Verfahren, bei denen auch der Sportreporter jede noch so unsinnige Möglichkeit wählen und trotzdem nicht verlieren kann.

Was die Technik angeht, setzt Koei auf eine Mischung aus gerenderten und gezeichneten SuperVGA-Grafiken, durch die sich Kendal als texturiertes Polygonmännchen bewegt. Im Spiel gibt es durchgehend Sprachausgabe, die allerdings nicht überzeugt: Einerseits passen viele Stimmen nicht zu ihren Rollen, zum anderen klingt es stellenweise, als würden die Sprecher in einen Blecheimer reden. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

„Wer Indy Jones nachmacht oder verfälscht..." gehört eigentlich den Schlangen zum Fraß vorgeworfen. Bei Koei plädiere ich dafür, noch mal Gnade walten zu lassen. So sehr „Ark of Time" auch abgekupfert ist, zumindest haben die Macher kapiert, worauf es wirklich ankommt: Nämlich in erster Linie auf gute Rätsel und eine interessante Geschichte. Daß ansonsten einiges in die Hose ging verhindert nicht, daß man hier ganz gut unterhalten wird. Würde Richard Kendal statt durch die vorgerenderten und sehr sterilen Grafiken durch eine atmosphärisch ansprechendere Welt marschieren, wären die Kommentare ähnlich peppig wie die des Peitsche schwingenden Professors und wäre die stellenweise wirklich üble Sprachausgabe besser, hätten wir hier sogar eine echte Empfehlung – so reicht es halt wieder nur für das gehobene Mittelfeld. Mich erinnert „Ark of Time" vor allem daran, mal wieder eine eMail an LucasArts zu schreiben, vielleicht kann man George ja doch noch die Zustimmung zu „Indy 5" aus dem Kreuz leiern.

Name	**Ark of Time**
Genre	Adventure
Hersteller	Koei
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	43 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **46%**
Sound **39%**
Spielspaß

64%

Bilder auf CD

3D ULTRA MINIGOLF

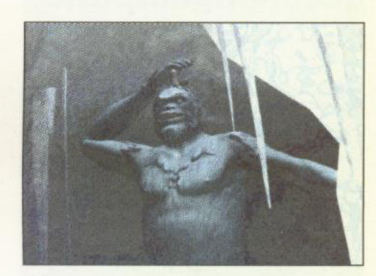
18 trickreiche Bahnen für den virtuellen Golfer



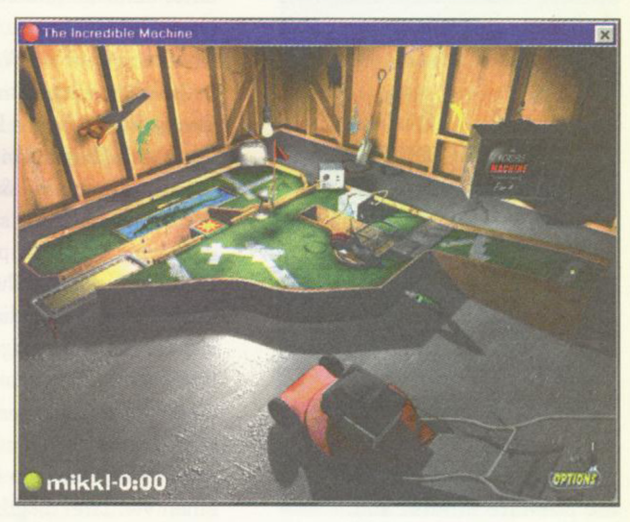
Hilfe, wo bin ich? Die Lage des Lochs ist nicht immer klar ersichtlich.

Sommer, Sonne, 25 Grad im Schatten: Bei solch herrlichem Wetter drängt es die Deutschen neben Freibad, Biergarten und Eisdiele bevorzugt auf die Minigolfanlagen der Republik. Dank Sierra und PC kann dem Hobby nun auch an kalten dunklen Winterabenden gefrönt werden. Auf 18 Bahnen unterschiedlichster Thematik dürfen bis zu vier Spieler an einem Rechner um Platz und Sieg kämpfen. Neben klassischen Konstruktionen, wie sie in ähnlicher Form auch auf realen Anlagen zu finden sind, erdachten die Sierra-Entwickler mehrere Fantasybahnen, die sich thematisch teilweise bei der eigenen Produktpalette bedienten. So ist ein "Incredible Machine"-Kurs ebenso zu finden wie die fast schon obligatorische "Outpost"-Variante. Drei Spielmodi stehen zur Auswahl. Neben dem normalen Wettkampf, bei dem alle Schläge zusammengezählt werden, kann man sich noch im "Hole-by-Hole"-Match und dem "Race Play" mit der Konkurrenz messen. Letzteres ist eine gelungene Variation des normalen Minigolfs, spielt doch hier lediglich die benötigte Zeit pro Bahn eine Rolle, unabhängig von der Anzahl der Schläge. Der "Hole-by-Hole"-Modus ist nur für mehrere Mitspieler gedacht und bereits vom ausgewachsenen Golf her bestens bekannt. Er besagt nichts anderes, als daß hier um jedes Loch einzeln gekämpft wird. Der Mitstreiter mit der niedrigsten Schlagzahl gewinnt die jeweilige Bahn, der mit den meisten gewonnenen Löchern am Schluß die komplette Runde.

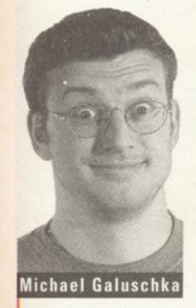
Neben der altbekannten Steuerung mittels eines Schlagbalkens, der die Stärke des Schwungs bestimmt, kommt in "3D Ultra Golf" auch die sogenannte "TruePutt"-Technologie zum Einsatz. In ähnlicher Form fand diese Methode bereits in Interplays "Virtual Snooker/Pool" und Maxis "Sim Golf" Verwendung. Die Maus mutiert dabei zum Schlägerersatz; mit einem entsprechend starken Ruck am Nager rollt der Ball mehr oder weniger weit. Da die Richtung vorher auf herkömmliche Art und Weise festgelegt wurde, klappt das Mausgeschiebe erstaunlich gut und macht zudem jede Menge Laune. Diese steigert sich im Verlaufe einer Partie noch durch das liebevolle Drumherum. Auf den meisten Bahnen sind einige Gags und Überraschungen untergebracht, teilweise helfen Apparaturen und Kreaturen jeglicher Art bei der Beförderung der Kugel. Höhepunkt ist aber die akustische Untermalung. Jedem Loch wurde ein eigener, recht stimmungsvoller CD Audio-Soundtrack komponiert, jede Menge witziger Sprachausgabe und Soundeffekte runden den Hörgenuß ab. *mg*



Manche Fehlschläge werden von Animationen begleitet



Die „Incredible Machine"-Bahn ist die schwerste und grafisch reizvollste



GUT

Hm. Soll ich mich nun darüber freuen, daß Sierras preiswertes Minigolf ein idealer Pausenfüller ist oder mich eher über die teilweise mißlungene Ausführung ärgern? Nach einer weiteren Runde "Race Play" stand mein Urteil fest: Trotz aller Mängel ist es eine hochwillkommene Abwechslung zu hochgezüchteten Simulationen, bei denen allein das Durchackern des Handbuches länger dauert, als hier eine komplette 18 Loch-Partie Zeit verschlingt. Ein wesentlicher Spaßfaktor ist dabei die wunderbar funktionierende TruePutt-Steuerung, mit der bei aller Schlichtheit des Programms das Minigolf-Feeling erstaunlich authentisch rüberkommt. Einige unnötige Schnitzer sollen aber nicht unerwähnt bleiben. Die Perspektive der vorgerenderten Standbilder ist für einen gezielten Schlag oft äußerst unglücklich gewählt und die Bahnen sehen optisch meist um vielfaches aufwendiger aus als sie es dann tatsächlich sind. Schwamm drüber: Dem wachsenden Markt der Familienunterhaltung am PC wird Minigolf bislang gerecht wie kaum ein anderes Produkt.

Name .... **3D Ultra Minigolf**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller .... Sierra
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 50 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... Windows 3.1/'95
Festplatte belegt . 10 bis 150 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus, Tastatur
Extras ... Internet-Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

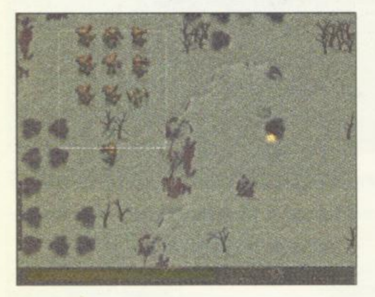
Grafik **39%**
Sound **78%**
Spielspaß



EARTH

TopWare mit frischen

Optisch geniales Echtzeit-Strategie-Spiel zum Taschengeldpreis



Gruppendynamik: Per Mausklick lassen sich Einheiten zusammenfassen



Was bauen wir als nächstes? Aus einem Menü sucht Ihr die nächste Einheit aus.

Im vergangenen Jahr versetzte die Softwarefirma TopWare die Spielebranche in Unruhe. Die Mannheimer, eher durch solide und preisgünstige Anwendersoftware wie beispielsweise "D-Info" bekannt, wagten sich mit dem dritten Teil der DSA-Saga ("Schatten über Riva") auch auf das Spieleparkett. Bemerkenswert war hier die Preisgestaltung: TopWare verkaufte DSA 3 nämlich für schlappe 49,95 Mark – allerdings ohne Handbuch und ohne Schachtel, was nicht jedem Spieler zu gefallen schien. Bei Topwares neuster Kreation, dem Echtzeit-Strategiespiel "Earth 2140" hat man aus dem Fehler der Vergangenheit gelernt: Das Programm kostet zwar ebenfalls 49,95 Mark, wird aber mit Manual und Packung ausgeliefert. Wer nun glaubt, Topware hätte dafür an anderer Stelle gespart, darf sich überraschen lassen. "Earth 2140" ist nämlich eine komplette TopWare-Eigenentwicklung, die in Zusammenarbeit mit einem rund 100köpfigen Designerteam (!) aus Polen entstand. Spielerisch lehnt sich "Earth 2140" an so illustre Programme wie "Command & Conquer" an. Wie schon der Titel implizert, spielt "Earth 2140" im 22. Jahrhundert. Schauplatz ist die – mittlerweile verseuchte – Erde. Nur noch zwei nennenswerte Machtblöcke haben die letzten Reste der Zivilisation unter sich aufgeteilt: So stehen sich im Gefecht um die verbliebenen Rohstoffreserven die Truppenkontingente der UCS (United Civilized States) und der ED (Eurasiche Dynastie) gegenüber. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen von zwei möglichen Video-Modi aus (640 mal 480 in Highcolor oder 800 mal 600, ebenfalls Highcolor) und entscheidet, welche Seite Ihr im Solo-Modus kommandieren wollt. Je nachdem auf welche Partei Eure Wahl fällt, fängt das Spiel in einem anderen der fünf vorhanden Szenarios (Amerika, Europa, Afrika, England, Norwegen) an und Ihr habt andere Einheiten zur Verfügung (Mechs statt Panzer, Plasmawaffen statt Ionenblaster usw.). Jedes Szenario ist zudem im mehrere Level – oder besser Karten – unterteilt. Insgesamt gibt es fünfzig Level die Ihr im Solo-Modus spielen könnt (25 für jede Seite). Wie aus anderen Spielen des Genres gewohnt, seht Ihr das Kampfgeschehen aus einer isometrischen Perspektive. "Warcraft 2"-like gibt es drei verschiedene "Zustände" für die Landkarte: Erforschtes Gebiet, in dem eigene Einheiten stehen sind vollständig zu sehen, erkundetes Gelände ohne Truppen ist zwar erkennbar, aber feindliche Einheiten werden nicht angezeigt. Noch nicht erforschtes Gelände ist komplett abgedunkelt. Wie aus Konkurrenz-Spielen gewohnt, kommandiert Ihr einzelne Einheiten oder faßt per Mausklick ganze Truppengruppen zusammen. Zusätzlich lassen sich den so angewählten Einheiten verschiedene Befehle via Tastatur oder Menüleiste erteilen: Beispielsweise könnt Ihr Truppen befehlen, in einem speziellen Areal Wache zu schieben, ein Fahrzeug zu eskortieren, gezielt Feinde anzugreifen oder markierten Wegpunkten zu folgen. Eine Besonderheit sind drei "virtuelle" Generäle, die Ihr individuellen Gruppen zuordnen könnt. Je nach Einstellung verhal-



Auf Wunsch läßt sich die Menüleiste (oben) komplett ausblenden (rechts)

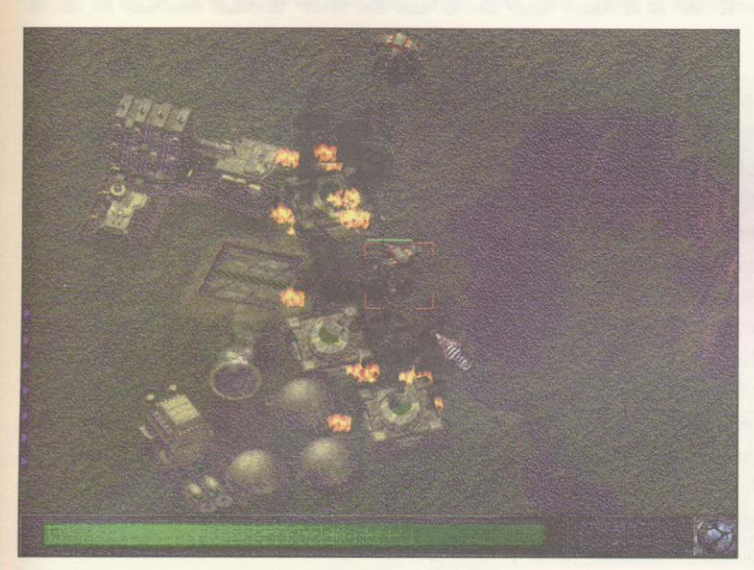


Schlachtfeld Afrika: Unsere Mechs verteidigen die Basis



2140

Spielen in Topform



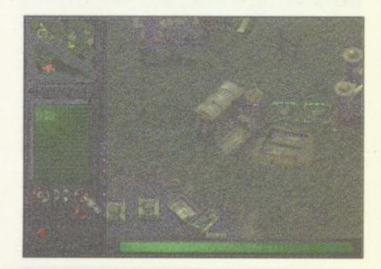
Achtung Angriff: Unser Hauptgebäude wird von zwei feindlichen Einheiten attackiert (800 x 600)

ten sich die Truppen dann gezielt offensiv oder defensiv. Selbstverständlich habt Ihr nicht sofort Zugriff auf alle Truppentypen, die es im Spiel gibt. Am Anfang habt Ihr im Regelfall eine Handvoll "Fußsoldaten" und gelegentlich mal einen Transporter. Nach und nach kommen je nach Szenario neue Einheitentypen dazu. Diese stehen aber nicht gleich zur Verfügung, sondern müssen erst "gebaut" werden. So gibt es verschiedene Gebäude, die unterschiedliche Truppen konstruieren. Gebäude wiederum müssen ebenfalls gebaut werden. Im Gegensatz zu "Command & Conquer" können diese nach erfolgreicher Konstruktion nicht sofort plaziert, sondern müssen mittels Transporter erst zu einem passenden Platz transportiert werden. Sowohl das "Bauen" von Einheiten und Gebäuden kostet selbstverständlich Geld. Dieses bekommt Ihr durch den Abbau von Rohstoffen, die von einer Mine in speziell markierten Abschnitten zu Tage gefördert werden. Die Rohstoffe werden dann mit einem Transporter zu einer Raffinerie gebracht, wo sie dann in klingende Münze umgewandelt werden. Ein weiterer Produktionsfaktor ist Energie: jedes Gebäude und jeder Bauvorgang schluckt Strom, der von Kraftwerken geliefert wird. Übrigens lassen sich feindliche Gebäude nicht nur zerstören, sondern auch übernehmen. Wenn eine genügende Anzahl von eigenen Infanteristen in ein gegnerisches Gebäude eindringt, "wechselt" dieses die Seite. Ein weiteres wichtiges Feature: Habt Ihr ein Forschungszentrum gebaut, wird dort nach neuen Waffen und Technologien – wie beispielsweise Plasmageschützen oder Laserkanonen – geforscht. Erst wenn die notwendige Technologie bereit steht, lassen sich bestimmte Einheiten auch bauen. Habt Ihr vom Solo-Spiel die Nase voll, dürft Ihr Euch im Netzwerksmodus mit bis zu fünf weiteren Kollegen um die Erd-Herrschaft kämpfen. Speziell für den Betrieb im Netz gibt es 25 weitere Level.

mh



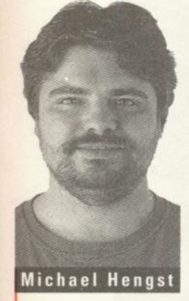
Wunderschön: Dank Highcolor sieht die Grafik sehr gut aus



Kommando-Modus: Per Menü erteilt Ihr die passenden Befehle



Wo geht's hin? Auf dieser Karte sucht Ihr den nächsten Einsatzort aus.



Michael Hengst

GUT

Zumindest technisch müssen sich die "Earth 2140"-Konkurrenten ganz schön warm anziehen. Superdetaillierte Einheiten, kracherte Explosionen und Flammenmeere, Transparenteffekte für Rauchschwaden und Raketenfahnen, sowie das minutenlange Intro und tolle Cut-Szenes machen aus dem TopWare-Spiel einen waren Augenschmaus. Da hat sich die Investition in das Mammutteam bezahlt gemacht. Spielerisch kratzt "Earth 2140" dank Einheitenvielfalt, guter Steuerung, massig Missionen und solider KI zwar heftig am Echtzeit-Strategiespielthron, aber beim Endspurt um die Krone geht "Earth 2140" dann doch noch die Puste aus. Heftigestes Manko ist – unter anderem – die Übersichtskarte, auf der brav alle Einheiten zu sehen sind, aber nicht gezeigt wird, wo ein Gefecht stattfindet. Was eine strategische (oder besser taktische) Planung überflüssig macht, ist das (bei Spielen aus diesem Genre leidig bekannte) Massenphänomen: Viele der späteren Szenario lassen sich nicht durch Tüftelei gewinnen, sondern mittels Einheitenübermacht.

Name .... **Earth 2140**
Genre .... Echtzeitstrategie
Hersteller .... TopWare
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 50 Mark
Spieler .... 1 bis 6

System .... Win '95, DOS
Festplatte belegt . .35 bis 75 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... Netzwerk

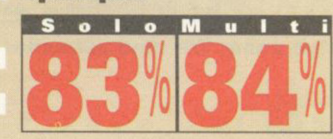
	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **80%**
Sound **66%**
Spielspaß



Solo	Multi
83%	84%

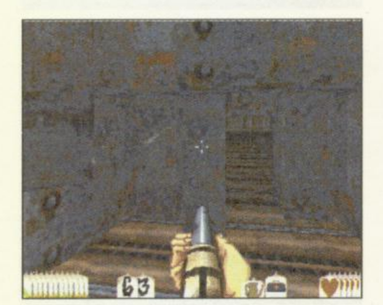
OUTL

Mit Sheriffstern

Die Gatling-Gun ist nur für den stationären Gebrauch: Laufen kann man damit nicht

Spiel mir das Lied vom Tod: LucasArts 3D-Ballerei im Western-Stil

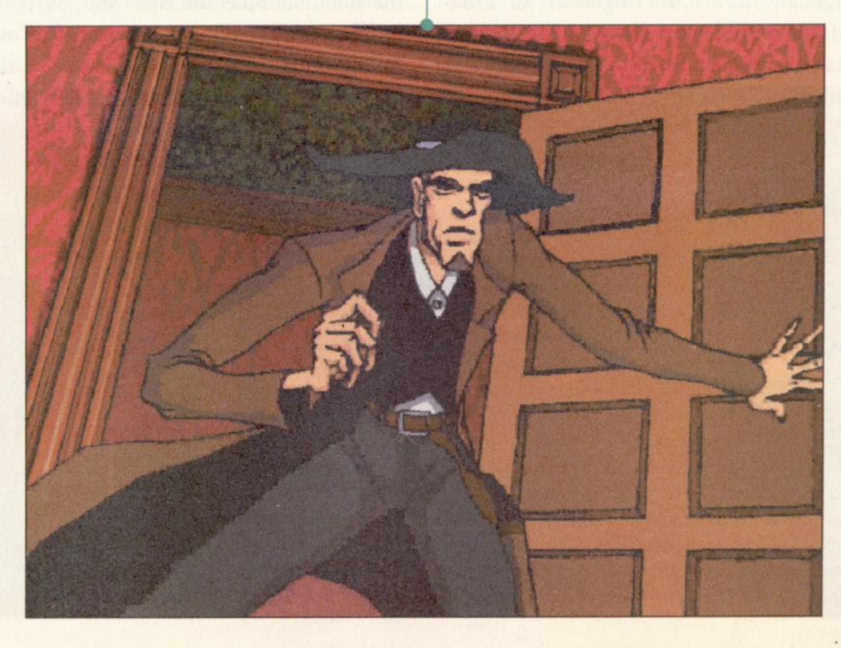
Es lebe das Klischee: LucasArts kramte für die 3D-Knallerei „Outlaws“ ordentlich in Sergio Leones Italo-Western-Mottenkiste und läßt nichts aus, was Fans des Genres heilig ist. Ein mieser Eisenbahntycoon, der armen Farmern ihr Land abknöpft, jede Menge kaltblütiges Mordgesindel und ein rachsüchtiger Ex-Marshall auf der Suche nach der entführten Tochter und den Killern seiner Frau. Bevor Ihr aber mit Marshall James Anderson die bösen Buben kalt macht und zur Rettung des Töchterleins eilt, könnt Ihr entscheiden, welche Spielvariante Ihr bevorzugt. Davon gibt´s nämlich gleich drei: Das „Hauptspiel“ besteht aus insgesamt neun Levels, an dessen Ende der Showdown mit dem finsteren Eisenbahnkönig steht. Die Besonderheit dieser Spielvariante: Die einzelnen Spielstufen werden immer durch eine **Zeichentrick-Storysequenz** (im Stil von „Full Throttle“) verbunden, mit der die Geschichte von Marshall Anderson weitererzählt wird. Im Gegensatz zu typischen Vertretern des 3D-Baller-Genres müßt Ihr hier nicht den Ausgang zum nächsten Level finden, sondern den lokalen Chef-Gangster erledigen, damit es weitergeht. Welcher Obermotz Euch erwartet, wird in den Cut-Szenes meistens erklärt. Das Spiel selbst orientiert sich an klassischen Vorbildern: Mit Colt, Gewehr, Dynamit, Messer, Gatling-Gun oder Schrotgewehr schießt Ihr – je nach Schwierigkeitsgrad — die mehr oder minder hartnäckigen und zahlreichen Gegner über den Haufen und sammelt Gesundheitsboni, Schlüssel und weitere hilfreiche Gegenstände auf. Dazu zählt unter anderem eine Schaufel, mit der Ihr an speziell markierten Stellen Löcher graben könnt, sowie Öl für eine Laterne, mit der dunkle Gänge erhellt werden. Wie es sich für einen zünftigen Western gehört: Alle Waffen müssen regelmäßig nachgeladen werden und haben nur eine bestimmte Reichweite. So passen beispielsweise in den Standard-Colt nur sechs Schuß und diese Waffe ist nur im Nahkampf zu gebrauchen. Für Gefechte mit weiter entfernten Gangstern schleppt Anderson ein Gewehr mit sich herum. Zusätzlich findet Ihr im Spiel ein Zielfernrohr. Mit dem so verbesserten Gewehr lassen sich die Finsterlinge aus sicherer Deckung und auf große Distanz erledigen. Spiel Nummer Zwei sind die „Historischen Missionen“: Hier gilt es fünf Verbrecher in ebenso vielen Spielstufen aufzustöbern und zu verhaften oder zu erschießen. Verhaftet werden kann ein Verbrecher jedoch nur dann, wenn Ihr ihn mit der bloßen Faust bewußtlos prügelt – angesichts der schwerbewaffneten Gegner kein leichtes Unterfangen. Je nach Erfolg als Gesetzeshüter gibt´s mehr Punkte und eine Beförderung – Ihr fangt als Hilfs-Deputy an und könnt Euch bis zum Marshall



Falle: Eine Steinmühle versperrt den Weg für Marshall Anderson



High noon: Wir sind schneller



AWS
und Sechsschüsser

Tot oder lebendig: Alle Gangster sind schon da

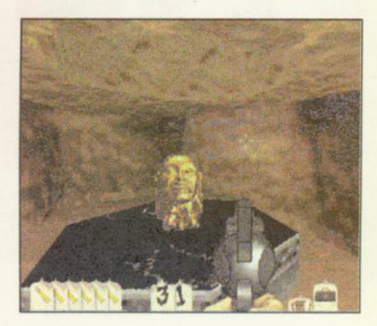


Aliens entführen eine Kuh – die X-Files grüßen



Mit dem Fernrohr kann Anderson auf große Entfernungen zielsicher schießen

hoch ballern. Je nach Sheriff-Stern wird dann der Zugang zu speziellen Bonusleveln geöffnet. In Spielvariante Drei können sich bis zu acht „menschliche" Sheriffs im Netz duellieren. Der Clou: Statt acht verschiedenfarbiger Andersons, gibt´s im Multiplayer-Modus unterschiedliche Charaktere. So dürft Ihr hier endlich die bösen Buben wie zum Beispiel Dr. Death spielen, die Euch im Solo-Spiel das Leben schwermachten. Neben dem beliebten „Deathmatch", in dem es heißt „jeder gegen jeden", stehen hier zudem einige weitere Mehrspieler-Optionen zur Auswahl. Unter anderem sind dies beispielsweise „Capture the Flag" (zwei Teams versuchen die gegnerische Flagge zu erobern und zur eigenen Basis zu bringen). Hier sind die einzelnen Figuren je nach Teamzugehörigkeit entsprechend „eingefärbt". *mh*



Indiana Jones trifft Clint Eastwood: Das Idol aus dem ersten „Indy"-Film



Ein Automapper erleichtert die Orientierung in den Spielstufen



Wirkungsvoll: Die Schrotflinte hilft bei kurzen Distanzen

GEHT SO

Michael Hengst

Liebe Westernfans – laßt den Colt stecken: Die langersehnte LucasArts-Knallerei „Outlaws" bietet statt hochkarätiger Sergio-Leone-Action in etwa soviel Spannung wie eine „Bonanza"-Folge. Eine hoffungslos veraltete 3D-Engine und ein mäßig ausgewogener Mehrspielmodus lassen den Heimdjango kalt. Zwar spart „Outlaws" nicht mit witzigen Gags und Anspielungen auf LucasArts-Interna (die Lokomotive im Intro trägt die Nummer 1138, in einer Zwischensequenz reitet Anderson an einem Grabstein mit der Aufschrift Douglas Glen vorbei, im Spiel findet man das Idol aus Indiana Jones 1, usw.), außerdem sind die Zeichentrickszenen sehr gut und die deutlich vom Altmeister Enrico Moricone inspirierte Musik exzellent, aber das täuscht alles nicht über das spielerische Mittelmaß hinweg. Die ersten fünf Level sind mittelprächtig bis langweilig designt, nur die letzten vier Stufen im Hauptspiel lassen echtes „High Noon"-Feeling aufkommen. Aus dem Szenario hätte LucasArts mal lieber ein fesches Grafikadventure machen sollen.

Name	**Outlaws**
Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts
Niveau	einstellbar (3 Stufen)
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Win95
Festplatte belegt	55 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **58%**
Sound **80%**
Spielspaß

54%

Bilder auf



THE NEED FOR

Mit 500 PS

Nachfolger des Megasellers mit faszinierendem Fuhrpark, aber nur wenigen Innovationen



Hervorragend gemachte Videos sorgen für den passenden Rahmen

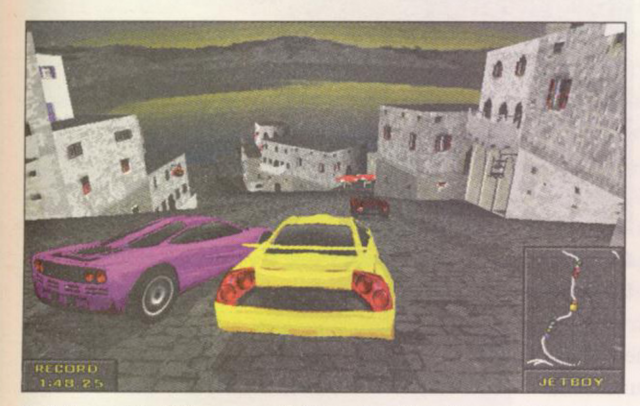
Keine Kompromisse ging Electronic Arts bei der Besetzung der Hauptrollen im zweiten Teil seines Publikummagneten ein: Eingeladen wurde nur allerfeinster Autoadel. Japanische Reiskocher und prollige Amischlitten wie Corvette und Viper fanden diesmal keinen Unterschlupf in der Softwaregarage. Ebenso neu sind die sieben Strecken, die nunmehr auf sämtliche Kontinente verteilt sind und in Grafikstil und Straßenbelag der Umgebung angepaßt wurden. So schlittert man in Nepal vorwiegend auf Eis und Schnee um die zahlreichen Kurven, während die Mittelmeerküste von einem schmalen, rauhen Asphaltband durchzogen wird, mediterrane Sehenswürdigkeiten am Straßenrand inklusive. Wie stark der Untergrund Einfluß auf das Fahrverhalten nimmt, könnt Ihr bei "Need for Speed 2" selbst entscheiden. Im "Arcade"-Modus greifen die Pneus auf Glatteis kaum schlechter als normal, mit der Einstellung "Simulation" hingegen geht hier bei unvorsichtigem Umgang mit dem Gaspedal fast gar nichts. Trotz anderweitiger Ankündigungen blieb die Grafikengine scheinbar die gleiche, mit einer größeren Ausnahme. Der befahrbare Bereich der Kurse endet nicht mehr unnachgiebig am Streckenrand, oft kann jetzt das rutschige Bankett mit in die Ideallinie einbezogen werden, geduldige Naturen finden sogar die eine oder Abkürzung durchs Gelände. Nur teilweise können die 3D-Modelle der insgesamt neun Traumwagen überzeugen. Das Polygongerüst inklusive Texturen geriet sehr wirklichkeitsgetreu, die Lackierung erscheint dagegen trotz kräftiger Farben matt und dem sonstigen edlen Ambiente der Fahrzeuge unangemessen. Außerdem verzichtete EA komplett auf ein Lichtquellensystem. Egal, ob die Autos von der Sonne angestrahlt werden oder durch einen dunklen Tunnel flitzen, sie verändern weder ihre Helligkeit noch sind Schattierungen und Reflexionen zu erkennen. Neben diesem Fauxpas bewies Pioneer Productions (u.a. Schöpfer der NHL Hockey-Reihe) aber viel Liebe zum Detail: Die Supersportler wippen bei einem Schaltvorgang kurz auf und ab, nach einem Sprung haben Stoßdämpfer und Federn einiges zu tun, und durchdrehende Räder samt entsprechendem Gummiabrieb sind selbst im dritten Gang meist kein Problem. Den Motoren hört man ihre Kraft an, jeder Bolide bekam sein eigenes exzellent digitalisiertes Fahrgeräusch, dem man die Modulation kaum anmerkt. Nähert sich ein Konkurrent von hinten, schwillt das Kreischen des Triebwerks stereoperspektisvisch richtig an, wodurch der außer in der Cockpitperspektive fehlende Rückspiegel leicht zu ver-



Kommen sich bei vollem Speed ein Schulbus und ein Lastwagen in die Quere, hilft selbst das überragende Handling des Ford Indigo nichts mehr...

... wodurch es prompt zu einem spektakulären Crash kommt, was im Duell-Modus aber nicht viel ausmacht

SPEED 2
um die Welt



Auf der „Mediterraneo"-Strecke durchquert Ihr unter anderem ein typisches Mittelmeerdörfchen

Situationen mit dazu passender Begleitakustik reagiert. Im Eifer spannender Plazierungskämpfe merkt man davon aber so gut wie nichts, außerdem stellen Profis per Menü die Musik sowieso ab, da sie nur von den wichtigeren Triebwerksounds ablenkt. Trotz subjektiv kaum besserer Grafik als im ersten Teil, sind die Hardwareanforderungen rasant gestiegen. Für SVGA bei allen Details braucht's einen 166er; niedrigere Auflösungen, Halbzeilenmodi und weggelassene Details schmälern den optischen Genuß und damit auch den Spielspaß doch beträchtlich. EA denkt momentan über einen Patch nach, mit dem auf 3Dfx-Karten richtig die Post abgehen soll. Empfehlenswert sind zudem 32(!) MB RAM, mit den mindestens geforderten 16 MB lädt sich der Rechner teilweise tot.

Runderneuert präsentieren sich die Spielmodi; entgegen dem allgemeinen Trend zur eierlegen-

schmerzen ist. Alternativ dazu können neugierige Piloten mittels der "B"-Taste einen Blick von der eigenen Motorhaube aus nach hinten werfen, was aber nur auf (den selten vorhandenen) langen Geraden empfohlen werden kann. Komplett neu ist der sogenannte "Interaktive" Musikmodus, bei dem vor einem Rennen der komplette Track ins RAM geladen wird und auf brenzligen



Bei voller Grafikpracht geht selbst ein P200 ab und an in die Knie...



...mit VGA, wenigen Details und kleinem Fenster macht NFS2 aber nur wenig Spaß

DER „NEED FOR SPEED 2"-FUHRPARK



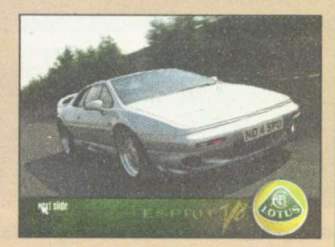
Ford GT90
Leistung: 720 PS
Geschw.: über 350 km/h
Preis: Prototyp



Jaguar XJ220
Leistung: 542 PS
Geschw.: 340 km/h
Preis: ca. 550 000 Mark



Lotus Elise GT1
Leistung: 354 PS
Geschw.: 315 km/h
Preis: ca. 1 100 000 Mark



Lotus Esprit V8
Leistung: 354 PS
Geschw.: 285 km/h
Preis: 150 000 Mark



Ital Design Cala
Leistung: 400 PS
Geschw.: 295 km/h
Preis: Prototyp



Isdera Commendatore 112i
Leistung: 408 PS
Geschw.: 340 km/h
Preis: ca. 800 000 Mark



McLaren F1
Leistung: 627 PS
Geschw.: 370 km/h
Preis: 1 500 000 Mark



Ferrari F50
Leistung: 513 PS
Geschw.: 325 km/h
Preis: 750 000 Mark



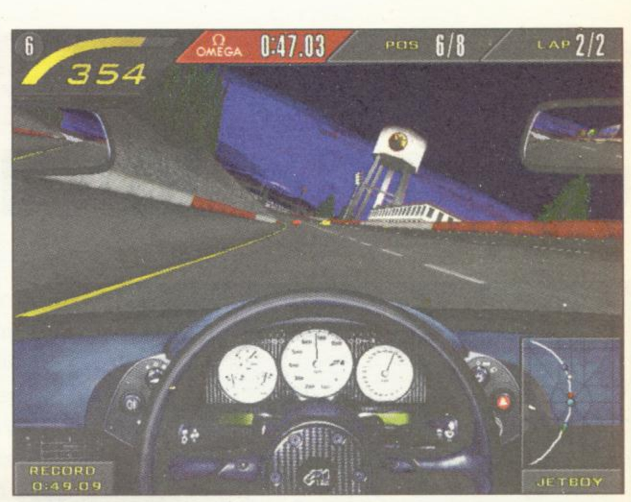
Der futuristische Ford Indigo wartet als Belohnung auf den frischgebackenen Champion



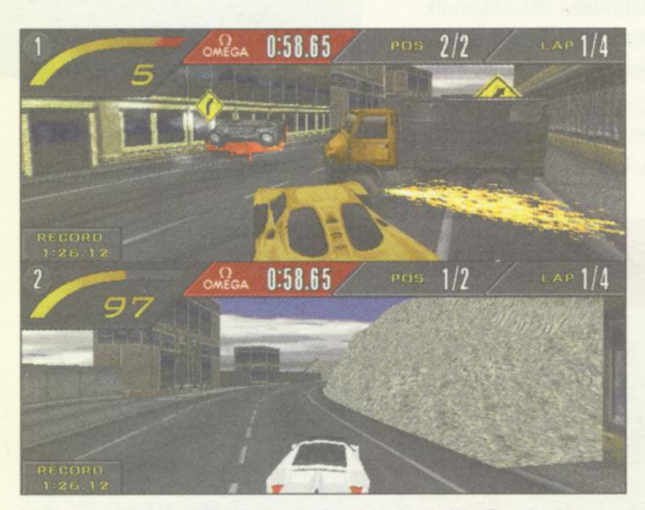
Ein Blick auf die Verfolger ist nur bei einfachem Streckenverlauf zu empfehlen

den Wollmilch-Rennsau sogar leicht abgespeckt. Rennen gegen die Uhr sind zum Beispiel nur auf Umwegen machbar, indem man bei einem "Single Race" einfach sämtliche Gegner abschaltet. Komplett gekippt wurde auch die ganze Polizeigeschichte. Selbst innerorts gilt nun trotz zahlreicher Verkehrsschilder "Off Limits", ohne daß man sich um die beim Vorgänger noch zahlreich verteilten Gesetzeshüter sorgen müßte. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen auf Wunsch dahinbummelnde Sonntagsfahrer, Schulbusse und Trucks. Im soliden, aber wenig aufregenden Meisterschaftsmodus muß man auf solche Gimmicks gänzlich verzichten. Hier gilt es, sich in einem Zwölf Wagen starken Feld durchzusetzen und nach sechs Läufen an der Spitze der Punktetabelle zu stehen. Vor jedem Lauf kann man den bevorzugten Untersatz frei auswählen. Neben dem gesteigerten Abwechslungsreichtum ist dies schon deswegen sinnvoll, weil man z.B. mit einem Lotus Esprit auf dem "Proving Grounds"-Highspeedoval in Norwegen völlig chancenlos auf eine vordere Plazierung ist. Auf den Champion wartet eine Belohnung in Form des skurrilen Ford Indigo, der sein überlegenes Handling aber leider nur in einem Einzelrennen unter Beweis stellen kann. Dritte, neu hinzugekommene und zugleich originellste Variante, ist der "Knockout"-Modus, bei dem den jeweils letzten die Hunde beißen, d.h. er darf zum folgenden lauf nicht mehr antreten. Dadurch dezimiert sich Strecke für Strecke das Feld, bis ein Sieger feststeht. Hierbei darf im Gegensatz zum Turnier auch nicht gespeichert werden, weshalb dem Chauffeur von Anfang an höchste Konzentration abverlangt wird. Selbst dann ist ein Unfall manchmal unvermeidlich, der grandios anzuschauenden Überschläge wegen lohnt es sich sogar, sie absichtlich herbeizuführen. Zumal sie, abgesehen vom entsprechenden Zeitverlust, weder das Fahrverhalten beeinträchtigen noch zu sonstigen Schäden führen.

Standard sind inzwischen diverse Multiplayeroptionen, die vom Splitscreen über Modemverbindungen bis hin zu ausgewachsenen Netzwerkrennen zu Acht reichen. Selbst dann reicht eine CD, da eine spezielle Netzwerkinstallation möglich ist, bei der die Silberscheibe im Spiel selbst nicht benötigt wird. Bereits vom Vorgänger bekannt ist eine Art Multimediakatalog, in dem mit beeindruckenden Videos, Slideshows und etwas Sprachausgabe alle neuen Flitzer ausführlich vorgestellt werden, was angesichts der dargebrachten Qualität unweigerlich zu heraushängenden Zungen, gesteigertem Lottokonsum und übertriebenem Sparzwang führt. *mg*



Der McLaren erreicht auf dem Oval in Norwegen Spitzengeschwindigkeiten von über 370 km/h



Im Splitscreen-Modus muß man auf die Cockpitperspektive verzichten, was dem Spielvergnügen aber keinen Abbruch tut



Michael Galuschka

GUT Großes hatte sich Electronic Arts vorgenommen, frühe Featurelisten klangen dementsprechend vielversprechend. Die ersten Screenshots sahen dann etwas ernüchternd aus, die Endversion bestätigt jetzt diese Zweifel: Absolut gesehen ist "The Need for Speed 2" ein halbwegs gelungenes Rennspiel, von einer würdigen Fortsetzung kann jedoch keine Rede sein. Am ehesten fällt da noch die sattere Straßenlagen der rollenden Wertanlagen positiv auf. Dagegen will es mir nicht in den Kopf, warum die einstmals schon auf einem P120 superflüssige Grafik noch auf einem 166er vernehmlich ruckelt, ohne daß die Qualität sichtbare Fortschritte gemacht hätte. Die Ausstattung ist ähnlich mager wie die der simulierten Supersportler. Sieben zwar lange, aber an Höhepunkten arme Strecken sind ebensowenig Spitze wie die wenigen Spielmodi. Ein Extralob geht zum Abschluß an die Musikabteilung von Pioneer Productions: Wie schon bei NHL 97 hat sie eine klasse Soundkulisse hingelegt, bei der wahrscheinlich selbst etliche Profibands vor Neid erblassen.

Name	**The Need for Speed 2**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

System	Win '95
Festplatte belegt	10–130 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	Modem-/Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **73%**

Sound **78%**

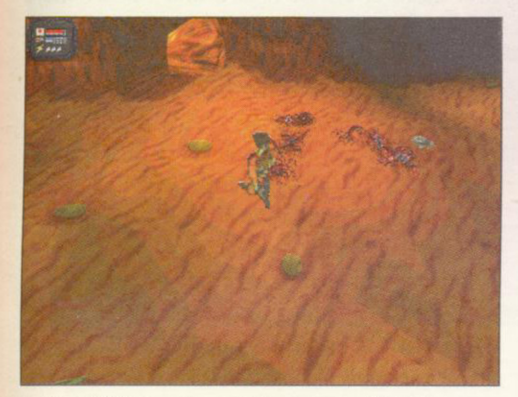
Spielspaß



RE-LOADED

Eine Ballerorgie Marke "Extra Grausam" – und zwar in jeder Hinsicht

Konsolenumsetzungen sind momentan groß in Mode, jüngstes Beispiel dafür ist "Re-Loaded", der Nachfolger des auf der PlayStation äußerst erfolgreichen Titels. Und wie beim Vorgänger dreht sich auch im zweiten Teil alles nur um das eine: Ballern was die Rohre halten und die Munition hergibt.



In der Wüste nimmt das groteske Gemetzel seinen unheilvollen Anfang

Handlung erweist sich bei dieser Art von Spiel zumeist eher als störendes Beiwerk und kann auch in diesem Fall auf die einfachste aller Formeln reduziert werden: der böse Obermotz aus dem Vorgänger ist wieder da und muß von Euch ein für allemal (bzw. bis zum nächsten Teil) zur Strecke gebracht werden.
Bevor Ihr Euren gnadenlosen Rachefeldzug startet, müßt Ihr Euch zunächst zwischen einer von sechs möglichen Spielfiguren entscheiden. Zur Auswahl stehen dabei so illustre Persönlichkeiten wie die Kannibalin "The Consumer" oder der Killer "Butch", der einen knallroten Baywatch-Badeanzug trägt.
Nach einem Mission-Briefing, das sich darauf beschränkt, die nächste Location kurz zu beschreiben, geht es dann ins eigentliche Spiel. Dort steuert Ihr Euren Charakter aus einer isometrischen Sicht, die in ähnlicher Form bereits beim Vorgänger "Loaded" Verwendung fand. Per Tastendruck läßt sich die Waffe aktivieren oder eine Smartbomb werfen, außerdem kann man eine kleine Übersichtskarte einblenden. An manchen Stellen liegen Extras wie Erste-Hilfe-Kästen, Waffen Power Ups oder Schlüsselkarten in der Gegend herum und warten darauf, von Euch eingesammelt zu werden.
Nach jedem der Level dürft Ihr Euren Spielstand speichern, danach gelangt Ihr automatisch in die nächste Stage, um dort erneut die Rohre glühen zu lassen. Insgesamt zwölf Welten gilt es von den Bösewichtern zu säubern, darunter eine Kaserne, ein U-Boot, eine Gießerei, ein Stadt-Szenario oder ein Kloster, in dem amoklaufende Mönche auf Euch ballern. Im allerletzten Level lauft Ihr gar auf dem gigantischen Körper des Obermotzes selbst herum und zerlegt Stück für Stück seine Augen, Ohren und andere Körperteile.
Präsentiert wird das Gemetzel wahlweise in VGA- oder SVGA-Grafik, unterlegt mit dumpfem Techno-Gestampfe. Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt es Euch per Netzwerk oder Modem gemeinsam mit einem Freund die Welt vor dem bösen C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite Bastard) zu retten, was den Spaßfaktor aber auch nicht zu erhöhen vermag. *rca*



Im flotten Badeanzug gegen mordende Mönche



Der große Showdown: Wir tanzen C.H.E.B. ein wenig auf seiner dicken Nase herum

HILFE

Ralf C. Adam

Besorgte Eltern, die befürchten, daß die (angeblich) exzessive Gewalt, die in diesem Spiel gezeigt wird, ihren Sprößlingen aufs Gemüt schlagen könnte, kann ich an dieser Stelle beruhigen – bei diesem ruckeligen Pixelgewürge erleiden allenfalls die Augen einen dauerhaften Schaden. Bei der Darstellung solch farbarmer Sprites, für die die Bezeichnung "klobig" noch geschmeichelt wäre, hätte es meinem 64er schon vor 10 Jahren die Schamesröte ins Gesicht getrieben. Ähnlich grottenschlecht wie die Grafik präsentiert das Spiel sich auch von seiner technischen Seite: die Kollisonsabfrage spottet jeder Beschreibung, man sieht nie genau, wohin oder auf was man eigentlich gerade schießt, und die gesamte Steuerung ist gelinde gesagt ziemlich ungenau. Das man bei dieser Ballerorgie jegliche moralische oder ethische Aspekte über Bord geworfen hat, mag manche Leute vielleicht noch nicht allzu sehr stören, daß dabei jedoch das Gameplay ebenfalls baden ging, wird mit Sicherheit auch der abgebrühteste Zocker nicht verwinden.

Name	**Re-Loaded**
Genre	Action
Hersteller	Gremlin-Interactive
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win '95, DOS
Festplatte belegt	5 bis 188 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad, Joystick
Extras	Netzwerk, Modem

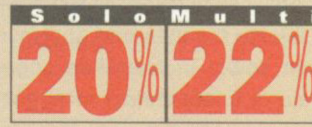
	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

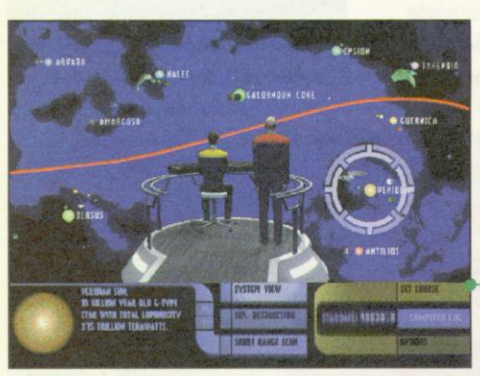
Grafik 35%
Sound 48%
Spielspaß



STARTREK: Zwei Captains.

Lange nach dem Film ist jetzt auch das PC-Spiel fertig: Die Enterprise auf der Jagd nach Dr. Soran

Die Ehrengäste Kirk, Scott und Chekov begleiten die Jungfernfahrt der Enterprise B, als sich die Ereignisse plötzlich überschlagen: Das Raumschiff gerät in ein geheimnisvolles Energiefeld. Bei dem waghalsigen Versuch, das Schiff zu retten, wird Kirk ins Weltall geschleudert und verschwindet im mysteriösen Nexus. Sieben Jahrzehnte später, Sternzeit 48623,4: Captain Jean-Luc Picard und die Crew der Enterprise D finden den Wissenschaftler Dr. Tolian Soran auf der beinahe komplett zerstörten Raumstation um Amargosa. Zunächst unbemerkt von Picard, plant der 300 Jahre alte El-Aurianer die Zerstörung eines gesamten Sonnensystems, um wieder in den paradiesischen Nexus zurückzukehren. „StarTrek: Generations" basiert auf dem gleichnamigen siebten Kinofilm um die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, folgt der Handlung aber nur locker. Hauptzentrale im Spiel ist die **stellare Kartographie**: Von dort aus verfolgen Data und Captain Picard, was in den Sonnensystemen um sie herum geschieht. Mit den Sensoren können sie Einzelheiten über die Planeten erfahren. Per Langstreckenscan bekommen sie nur ungefähre Informationen, die aber immerhin anzeigen, ob sich ein kleiner Trip zum System lohnt. Ein simpler Knopfdruck, und die Enterprise nimmt Kurs und befindet sich wenig später am Ziel. Erst dann erfahren Picard und Data weitere Details über die Planeten. Natürlich sind sie in erster Linie daran interessiert, wo Dr. Soran sich aufhält: Sobald der verrückte Wissenschaftler gefunden ist, schickt der Captain ein Besatzungsmitglied auf den Planeten. Der dortige Auftrag ist klar: Soran finden und davon abhalten, genug Trilithium herzustellen, um damit eine weitere Sonne zu zerstören und die Bahn des Nexus zu seinen Gunsten umzuleiten. Scheitert das Crewmitglied, beauftragt die Leitung der Föderation ein anderes Schiff mit der Verfolgung von Soran und „Generations" ist beendet. Theoretisch soll der Spieler in der Kartographie das nächste betroffene Sonnensysteme daran erkennen, wie sich die Bahn des Nexus verändern würde; in der Praxis ist es wesentlich sinnvoller, das Spiel rechtzeitig zu sichern und abzuwarten, wo genau der El-Aurianer zuschlägt, ob sich die Föderation mit Tips meldet, oder ob die Enterprise Funksprüche von Soran abfangen kann. Anschließend läßt er sich mit dem geladenen Spiel wesentlich gezielter bekämpfen.



Den Verlauf des Nexus markiert eine rote Linie

STANDARDAUSRÜSTUNG



Kommunikator: Dieses kleine Gerät steckt an der Brust jedes Sternenflotten-Mitgliedes. Dient zur Verständigung mit anderen Offizieren oder dem Schiff. Im Spiel hilft die Enterprise bei einem Klick auf den Kommunikator an bestimmten Stellen mit kleinen Tips weiter.



Tricorder: Zeichnen eine Automap mit und markieren wichtige Gegenstände. Tricorder gehören seit den Anfängen der Sternenflotte zur Standardausrüstung bei Außenmissionen und können fast alles: Objekte scannen und analysieren sowie in Notfällen sogar leichte Energiefelder erzeugen.



Phaser: Die Handy-Version der Schiffsgeschütze. Betäuben auf der leichtesten Stufe den Gegner. Anders als in den Filmen kann man im Spiel keine verschlossenen Türen aufschmelzen, außerdem ist die Energie recht schnell verbraucht.



Phaser Recharge: Sind die Phaser-Zellen aufgebraucht, kann der Spieler sie hiermit wieder aufladen. Recharger kann man nur einmal gebrauchen, deshalb sollte man sie erst verwenden, wenn der Phaser auch wirklich leer ist. Andernfalls steht man im Extremfall ohne einsatzfähige Waffe vor seinen Gegnern.



Hypospray: Hilft verwundeten Trekkern wieder auf die Beine und gehört deshalb ebenfalls zur Standardausrüstung. Enthält eine Mischung aus schmerzdämpfenden und heilenden Medikamenten. Das Hypospray kann nicht allzu oft eingesetzt werden, sonst drohen Bewußtseinsstörungen.



Romulanischer Disruptor: Was der Phaser für die Föderation, ist der Disruptor für die Romulaner. Treffer greifen das Nervensystem an und verursachen beim Opfer große Schmerzen, in der stärksten Einstellung vaporisiert der Disruptor Gegenstände



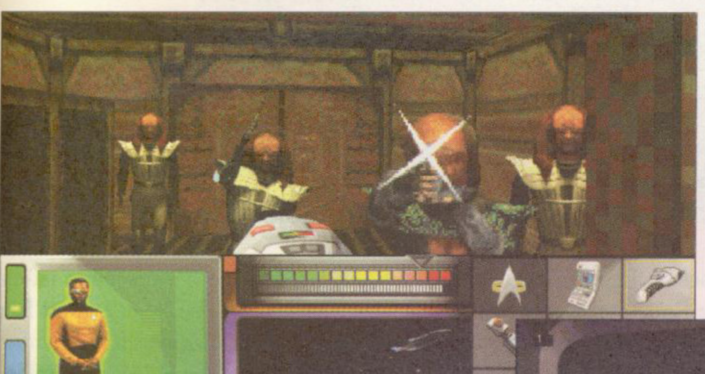
Romulanisches Disruptor-Gewehr: Die größere Variante der Pistolen. Hat stärkere Energiezellen und ist auch aus der Entfernung noch treffgenau. Auf Außenmissionen kann sich der Spieler gelegentlich eines dieser nützlichen Geräte von bereits erledigten Gegnern schnappen.

Klingonischer Disruptor: Bis auf die Äußerlichkeiten ähnelt dieses Modell seinem romulanischen Gegenstück bis ins Detail, weshalb es nach wie vor umstritten ist, welche der beiden Kulturen die Technik vor langer Zeit erfunden hat. Sowohl im Film wie im Spiel die Standardwaffe von Dr. Soran.



GENERATIONS

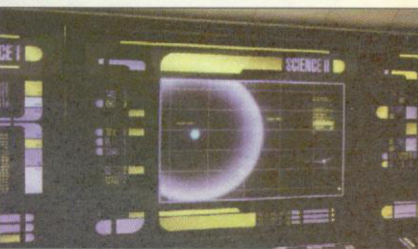
Zwölf Missionen.



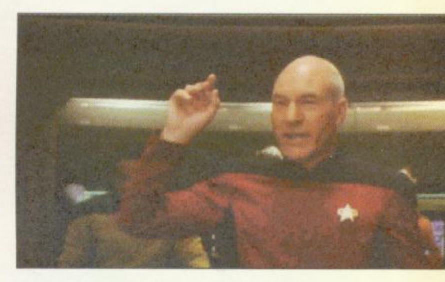
Geordi entdeckt ein Rudel unfreundlicher Klingonen

Im Taktikbildschirm bekämpft die Enterprise einen "Bird of Prey"





Eine Sonne explodiert ...



... Picard befiehlt Warp Eins ...



... die Enterprise entkommt in letzter Sekunde



Ein Phaserschuß entflammt einen Romulaner

Gelegentlich kommt es bei den Fahrten durchs Weltall zu Raumschlachten mit Romulanern oder Klingonen. Das Spiel schaltet dann automatisch in den **Taktikmodus** und erlaubt den Blick auf die gegnerischen Schiffe. Der Spieler kann seine Feinde direkt in „Wing Commander"-Manier per Joystick und Triggerfinger bekämpfen, oder mit indirekten Befehlen an die Besatzung dafür sorgen, daß die Enterprise nicht zu viele Kratzer im teuren Lack abbekommt: Dann erteilt man mit Befehlen wie „Feind nähern" oder „Ausweichmanöver" die nötigen Kommandos, um seine Gegner vor die Schiffsnase zu kriegen. Phaser und Photonentorpedos werden per Mausklick abgefeuert und finden ihr Ziel – auch wenn es neben oder hinter der Enterprise ist – mit hoher Treffgenauigkeit vollautomatisch.

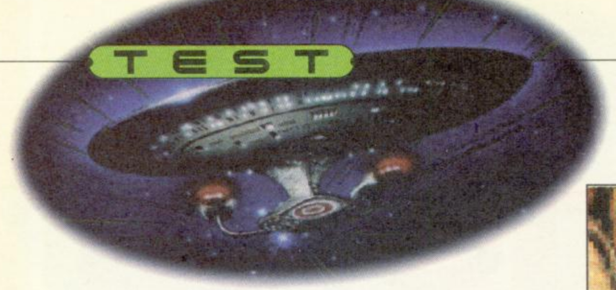
Das eigentliche „Generations" spielt sich in zwölf Außenmissionen, zu denen jeweils ein Mitglied der Crew abkommandiert wird. Wer genau das ist, richtet sich nach dem Auftrag: Troi etwa soll sich möglichst unbemerkt durch eine geheime romulanische Basis schleichen (sie hatte in den „Next Generation"-Folgen bereits einen ähnlichen Auftrag) und Soran abhalten, seine Trilithium-Torpedos in die lokale Sonne zu feuern. Auf Waffengewalt muß sie dabei verzichten: Ein Schuß, und die gesamte Basis wäre alarmiert. Also schaltet sie den Hauptreaktor der Basis ab, sorgt so für allgemeine Verwirrung und kann unbemerkt zu Soran vordringen. Dr. Crusher hingegen wird auf einen Planeten geschickt, der nicht wirklich eine steinerne Welt, sondern ein gigantisch großer, lebender Organismus ist. Soran versucht, dort aus bestimmten „Körperzellen" Trilithium zu gewinnen – ein Prozeß, den die gastgebende Welt gesundheitlich schlecht verträgt. Also sollte die Schiffsärztin nicht nur versuchen den Wissenschafter zu finden, sondern gleichzeitig den kränkelnden Planeten zu kurieren. Die Aufträge der anderen bekannten Personen von der Enterprise sind nicht ganz so exzentrisch. Geordi LaForge, Riker und Data sind für allgemeinere Missionen vorgesehen, Worf schlägt sich in einer klingonischen Basis mit anderen Kriegern seiner Rasse und Picard darf zeigen, daß in ihm nicht nur ein guter Captain, sondern auch ein begnadeter Diplomat steckt. Bei den Aufträgen gilt: Dem Film wird nur sehr grob

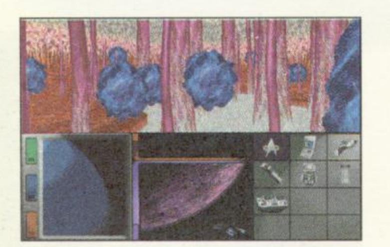


Ulrich Smidt

GUT

Commander Steinlechner hat absolut richtig analysiert, daß auch mit "Generations" noch längst nicht das Ultimum aus dem "Star Trek"-Stoff herausgeholt ist, jedoch ist mir Microproses Interpretation wesentlich sympathischer als interaktive Schreckgespenster wie "Klingon" oder "Borg". So vielseitig und einfallsreich wie hier wurde das Leben der Enterprisebesatzung noch nie am Monitor nachempfunden. Endlich dürfen wir per pedes romulanische Raumbasen durchforsten und Astronautenfutter aus dem Replikator ziehen. Zusammen mit sparsam eingesetzten Originalfilmsequenzen und den Stimmen von Patrick Stewart und seinen Kollegen ergibt sich eine glaubhafte Atmosphäre. Positiv hervorzuheben ist, daß sich das Gameplay anders als bei anderen Lizenzspielen nicht auf primitive Ballerei beschränkt, sondern auch die grauen Zellen mit Futter versorgt. Wäre die Technik nicht dermaßen erschreckend veraltet und würden die Gegner etwas weniger hirnlos herumzappeln, müßte sich sogar mein Liebling "Final Unity" warm anziehen.





Dr. Beverly Crusher auf dem ungewöhnlichsten Planeten



Captain Kirk im Kampf mit Soran - allerdings fliegen nicht die Fäuste, sondern Laserschüsse



Picard in diplomatischer Mission – eine Falle!



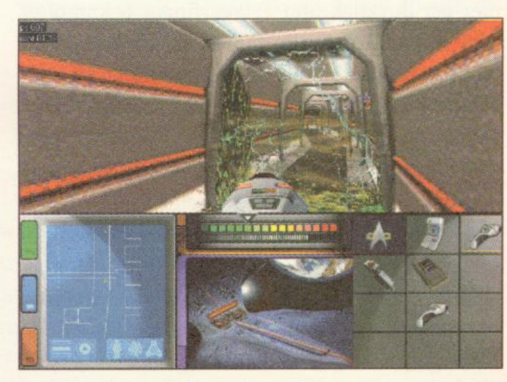
Worf muß eine klingonische Basis erkunden



Troi in einer romulanischen (Herren-) Toilette

gefolgt. Zwar muß Riker gleich zu Beginn Verletzte auf der amargosischen Raumstation retten, und ganz zum Schluß gibt's den großen Show-down auf Veridian III und der Spieler darf den frisch aus dem Nexus entfleuchten Captain Kirk steuern – aber was dazwischen passiert, hat mit dem Film nichts zu tun. Die Missionen selbst sind stark unterschiedlich ausgelegt. Mal bieten sie eher Action, in denen der Spieler Romulaner, Klingonen oder sonstige Aliens mit dem Phaser erledigt, mal laufen sie beinahe vollkommen friedlich ab. Dafür gibt es dann aber kleinere Puzzles zu lösen: Des öfteren muß man Computerterminals in der richtigen Reihenfolge bedienen. Gelegentlich darf man HiTech-Gegenstände der Zukunft miteinander kombinieren. Die Aufträge sind nicht ganz einfach zu erledigen: Der Spieler bekommt kaum Infos, sondern muß selbst feststellen, was wie zu erledigen ist. Wer die Vorgehensweise kennt, könnte die Missionen in kürzester Zeit durchspielen. Allerdings dürfen Trekkies jederzeit in den Aufträgen den aktuellen Stand absichern und in Notfällen wieder auf das alte Spiel zurückgreifen.

„StarTrek: Generations" ist mit zahlreichen Sequenzen aus dem Film und einigen frisch gerenderten Szenen angereichert, die als Videos mit exzellenter Bildqualität zwischen den Missionen ablaufen. Nicht so berauschend ist die Qualität der 3D-Engine: Der Bildausschnitt füllt gerade mal die obere Bildschirmhälfte, außerdem ruckelt und stockt es an allen Ecken und Enden; kein Wunder, daß Microprose sich für die Umsetzung von „First Contact" eine Lizenz der wesentlich besseren „Unreal"-Engine von Epic gesichert hat. Die Gegner bestehen nur aus groben und kaum animierten Bitmaps. In der amerikanischen Version, der unser Test zugrunde liegt, sprechen die Original-Schauspieler ihre jeweiligen Figuren. Ob hierzulande die passenden Synchronstimmen zum Zuge kommen, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. *ste*



An Bord der Enterprise: Soran hat sich im Maschinenraum eingenistet



GEHT SO Die Konkurrenz von LucasArts macht wesentlich mehr aus ihren Filmen, auch „Generations" hat keine Chance als wirklich gelungene Umsetzung in die StarTrek-Annalen einzugehen – auf die warten wir eigentlich immer noch. Dabei ist das Spielprinzip diesmal ganz vernünftig: Die Missionen bieten eine gute Mischung aus Adventure und Action, sind intelligent designt und so abwechslungsreich wie das Universum. Um so mehr ärgern mich einige echte Mängel: Daß die Gegner unmotiviert herumlaufen, die Grafikengine technisch veraltet und das Datenschaufeln von CD weit entfernt von Warp-Geschwindigkeit ist, darüber können selbst hartgesottene Trekker nicht mehr hinwegsehen. Außerdem hätte ich mir gewünscht, daß Microprose sich an die Regeln der ST-Welt hält: Ein älterer „Bird of Prey", der fast unbeschadet den Beschuß ganzer Photonensalven aus der Enterprise übersteht? Romulaner, die nach einem Phasertreffer dramatisch in Flammen aufgehen? Außenteams, die grundsätzlich nur aus einer Person bestehen - wo gibt's denn sowas?

Name	**Generations**
Genre	Action/Adventure
Hersteller	Microprose
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Windows 95
Festplatte belegt	10-400 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

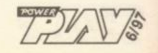
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **59%**
Sound **72%**
Spielspaß





EXTREME

Ein doppeltes Lottchen

Fußtritt für E.T.: Blue Byte feuert die Spezialeffektkanone ab



Der Fire Flash im Einsatz: Leider erst spät verfügbar



Allein gegen ein Rudel Tanks

Ach ja, die Außerirdischen: Während sie auf fernen Himmelskörpern wahrscheinlich als unschuldige Einzeller und primitive Bakterienkulturen ihr Dasein fristen, dichten ruchlose Propagandisten ihnen von der Erde aus immer neue Schandtaten an. Zum Beispiel die, daß sie in Horden von fliegenden Untertassen auf dem Blauen Planeten einfallen, seine Atmosphäre nach ihren Bedürfnissen umgestalten und die Menschheit als herrschende Spezies ablösen. Wäre ja nichts Neues. Zigfach haben Computerspielhelden diese Bedrohung schon abwenden müssen, mit „Extreme Assault“ kommt eine weitere Invasion hinzu.

Die Geheimwaffen, mit denen sich die Erdlinge zur Wehr setzen, sind der „Sioux AH-23“, ein hochentwickelter Kampfhubschrauber, sowie ein Panzer namens „T1“, der sich statt auf Ketten auf einem Antigravitationsfeld fortbewegt. Welches dieser Gefährte Ihr steuert, hängt von der jeweiligen Mission ab. In freiem Gelände ist es üblicherweise der Heli, verwinkelte Bergwerksstollen erfordern hingegen den weniger sperrigen Panzer. Die Bewaffnung ist in beiden Fällen identisch (siehe Kasten), die Steuerung ist es fast – statt der Flughöhe wird beim Tank der Winkel des Kanonenrohrs reguliert, ansonsten herrscht die von First-Person-Shootern gewohnte Bewegungsfreiheit. In sechs Operationsgebieten müßt Ihr rund 50 kurze Einzelmissionen erfüllen, bevor die Aliens gen Himmel verduften. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, um aber nicht nach der zweiten bzw. vierten Welt herausgeworfen zu werden, müßt Ihr mindestens auf der zweitkniffligsten Stufe spielen.

Rund um den Globus und mitten hinein führt die Hetzjagd. Ihr beginnt in einer Gegend, die mit ihren kleinen Dörfern samt Springbrunnen und Kirchen frappierend an Süddeutschland erinnert. Später werdet Ihr auch tropische Inseln, südamerikanische Inka-Ruinen, enge Canyon-Landschaften, das Packeis Grönlands und glühende Vulkane für die Menschheit zurückerobern. In jeder Welt geht es früher oder später

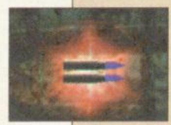
EXTREME EXTRAS



Razor Gun:* Die Projektile dieses Hochfrequenz-Maschinengewehrs sind zielsuchend. Es eignet sich daher vor allem zur Bekämpfung von beweglichen, schnellen Zielen. Ein Standardmodell ist serienmäßig eingebaut, zwei stärkere Varianten sind in den Missionsgebieten versteckt.



Laser Cannon:* Das genaue Gegenteil der Razor Gun ist die zweite Standardwaffe: Sie verwendet durchschlagskräftige Geschosse, der Pilot muß allerdings wegen des fehlenden Tracking-Systems wesentlich genauer zielen. Auch die Laser Cannon läßt sich in zwei Ausbaustufen veredeln.



Fire Flash:* Erst spät im Story-Verlauf stoßt Ihr auf dieses extraterrestrische Mordwerkzeug. Es verschießt Blitze, deren zerstörerisches Potential davon abhängt, wie lange Ihr die Waffe durch Gedrückthalten des Feuerknopfs aufladet. Der „Fire Flash“ wirkt sehr fokussiert.



Lenkrakete: „Fire & Forget“: Viele Vehikel verpuffen schon nach einem einzigen Raketentreffer. Wie bei der „Razor Gun“ muß das Zielobjekt allerdings aufgeschaltet sein, damit die Missile nicht ins Leere geht. Bis zu sechs Stück passen in Tank oder Heli.

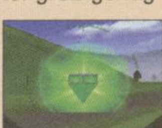


Thunderbolt: Sehr effizient gegen dicht aneinandergekuschelte Feindansammlungen. Ähnelt der Lenkrakete, läßt sich jedoch in größerer Stückzahl transportieren und setzt bei Explosion mehrere Granaten frei, die auch die Umgebung in Mitleidenschaft ziehen.

Smart Bomb: Selten zu finden, aber auch dementsprechend wirkungsvoll.



Alle Gegner in Reichweite werden mit einem kleinen Feuerwerk bei Stimmung gehalten. Sollte nur eingesetzt werden, wenn die Situation aussichtslos und die Anzahl der Angreifer groß genug ist.



Schildenergie: Nicht nur der beängstigend kurze Statusbalken, sondern auch ein nerviger Signalton machen Euch darauf aufmerksam, daß es mal wieder an der Zeit wäre, eines dieser pyramidenförmigen PowerUps aufzunehmen. 20 Prozent des Schutzschildes werden dadurch regeneriert.

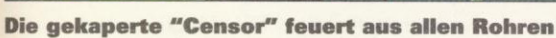


Neuer Schild: Beim Anblick einer brandneuen Aussenhülle fürs Gefährt lacht das Pilotenherz. Logischerweise trifft man auf solch feine Dinge nicht alle Nase lang, dafür ist es egal, wieviel Beschädigungen Ihr schon einstecken mußtet, nach dieser Instant-Reparatur ist der Statusbalken voll.

*Im Bild: Munition

ASSAULT
zeigt sich wehrhaft





Die gekaperte "Censor" feuert aus allen Rohren

Diese Geiseln sehen ihrer nahenden Rettung entgegen



Ein harmlos erscheinendes Eingeborenendorf ...



... entpuppt sich als hinterhältige Falle

unter die Erdoberfläche. Meist sticht man dabei in ein Wespennest, denn die Außerirdischen fühlen sich in dieser Umgebung scheinbar besonders wohl. Wer glaubt, Eroberer von fernen Sternen würden ausschließlich untertassenförmige Verkehrsmittel bevorzugen, der irrt. Auch futuristische Hubschrauber, umgebaute Schlachtschiffe und Panzer finden durchaus Anklang. Zudem stößt man auf Riesenroboter, Stahlspinnen in verschiedenen Konfektionsgrößen und festinstallierte Lasergeschütztürme. Da vom Feindkontakt allein schon genügend Gefahren ausgehen, zeigt sich das Programm bei Kollisionen mit Wänden und Böden weitgehend gnädig. Jedes Operationsgebiet besteht aus einem zusammenhängenden 3D-Modell, das als Bühne für mehrere Einzelmissionen fungiert. Um den Spieler zu „zwingen", sich nur auf das jeweilige Einsatzziel zu konzentrieren, setzte Blue Byte allerdings unsichtbare Grenzen im Terrain. Erst wenn der Auftrag erfüllt ist, darf man weiterfliegen. Verläßt der Pilot das Gebiet dennoch vorzeitig, hat er zehn Sekunden Zeit, umzukehren. Wenn er auch diese Warnung in den Wind schlägt, muß er die Mission wiederholen.

Mit vorberechneten Cutscenes aus dem 3D-Studio verschont uns „Extreme Assault". Stattdessen werden sowohl die mit Sprachausgabe unterlegten



Peter Steinlechner

SUPER

Obwohl das Genre der Heli-Ballereien dicht von hochkarätiger Konkurrenz besetzt ist, kann sich Blue Bytes jüngster Actionsproß behaupten. "Extreme Assault" zeigt, wie man durch opulente Grafikpracht für Spaß sorgt, selbst wenn das Spielprinzip eher arcadehaft daherkommt. Kaum hat man die eine Örtlichkeit bestaunt, gibt's wenig später schon wieder neue Sehenswürdigkeiten. "Extreme Assault" lädt geradezu dazu ein, länger vor dem Monitor zu kleben als man eigentlich wollte, frei nach dem Motto: Den nächsten kurzen Abschnitt schaffe ich auch noch. Besonders gut gefallen mir einige Exemplare aus der Gegnerschaft: Die kleinen krabbelnden Stahlspinnen, die surrend an Wänden hochklettern, haben es mir besonders angetan – warum ist darauf noch niemand gekommen? Langfristig fehlt zwar auch mir der Faktor "Levelerkundung", wie ihn etwa "Descent" bei vergleichbarem Spielgefühl bietet. Egal: Wer eine unkomplizierte (aber nicht einfache!) Actionballerei mit Grafiken vom Allerfeinsten sucht, liegt hier goldrichtig.



Volltreffer! Diese Thunderbolt-Ladung wird den Robotriesen nicht ganz unbeeindruckt lassen



Ein Fischkutter funkt SOS: Er wird von Aliens angegriffen





Oben: Der Briefingscreen Unten: Der transparente Lichtkegel eines Suchscheinwerfers

EXTREME MULTIPLAYER

Die Königsdisziplin für jedes Actionspiel: Was taugt der Mehrspielermodus von „Extreme Assault“? Prinzipiell wird jede Partie als „Deathmatch“ ausgetragen, andere Regeln, wie beispielsweise „Capture the Flag“, ließ Blue Byte aus Zeitnot außen vor. Maximal vier Teilnehmer können sich in einer Session beharken. Der Host gibt zu Beginn die Siegbedingungen vor (entweder wird ein Zeit- oder ein Abschußlimit gesetzt), selektiert die Arena und ordnet seinen Mitspielern eine Farbe zu. Dadurch sind auch Teambildungen möglich. Jeder Pilot kann sich frei zwischen Hubschrauber und Tank entscheiden. Auf den ersten Blick erscheint es zwar wenig sinnvoll, sich in den behäbigen Panzer zu zwängen, andererseits verfügt dieser anfangs über die doppelte Schildstärke und zwei Raketen, so daß ein Zweikampf mit einem Heli durchaus ausgewogen ist.



Dieser Heli wird in seinem Hauptquartier überrascht

Zudem sind enge unterirdische Tunnel im Gegensatz zum Hubschrauber kein Problem für das Bodenfahrzeug. Alle Parteien haben ein „Hauptquartier“. Befindet sich ein Spieler im Hangar, regeneriert sich seine Energie. Aber Vorsicht: Wer allzu lange bewegungslos verharrt, riskiert einen Abschuß. Für die Mitteilungsbedürftigen unter uns gibt es neben der Möglichkeit zu chatten per Tastendruck abrufbare, vorgefertigte Beleidigungen, Warnungen etc. in wahlweise männlicher oder weiblicher Stimmlage. Die vier unterschiedlichen Arenen (Duel, City, Highland, Arctic) sind überwiegend gut designt und ausreichend weitläufig. Weitere werden eventuell per Download von Blue Bytes Webpage oder auf Heft-CDs erhältlich sein. Um den Mehrspielermodus in Anspruch nehmen zu können, braucht Ihr leider entweder ein IPX-kompatibles Netzwerk oder einen Internet-Anschluß inklusive kostenpflichtiger TEN-Mitgliedschaft.

Briefings als auch kurze Überleitungen zwischen den Levels mit Hilfe der Echtzeitengine dargestellt, die auch das eigentliche Spielgeschehen auf den Bildschirm bringt. Unschöne Stilbrüche gibt es daher nicht. Zum weitaus größten Teil besteht die Grafik aus texturierten Polygonen, Bitmaps kommen nur bei den opulenten Explosions- und Rauchwolken, den Bäumen sowie dem Hintergrundpanorama am Horizont zum Einsatz. Ein Fest fürs Auge wartet im Hicolormodus auf den Spieler. Denn hier kommen auch die zahlreichen Transparenzen erst so richtig gut zur Geltung. Ein "echtes" Beleuchtungssystem mit dynamisch berechneter Verteilung von Licht und Schatten existiert nicht. Ein Foggingeffekt verhindert, daß Objekte unvermittelt vor Eurer Nase auftauchen, überhaupt zeigt sich das System sehr bildfehlerresistent. Unterstützung für diverse 3D-Beschleunigerkarten soll ein Patch bringen, der erst nach dem Release fertig wird; bei Redaktionsschluß befand sich das Team diesbezüglich noch im Stadium der Grundlagenforschung. Die Besitzer von MMX-Prozessoren können sich hingegen von vornherein auf interpolierte Explosionswolken freuen. *us*



Während wir uns wundern, wozu Extraterrestrier simple Bagger brauchen, schlägt rücklings eine Rakete ein

Ulrich Smidt

GUT Pardon Blue Byte, aber Spiele, die eines „Volltreffers“ würdig sein wollen, müssen mehr auffahren als brillante Grafik und Explosionen am laufenden Meter. „Extreme Assault“ ist ein äußerst eindrucksvoller Beweis dafür, daß den Mülheimern technologisch derzeit in Deutschland niemand das Wasser reichen kann, allein es fehlt diesmal an Innovationen. Auch „Interstate '76“ ist letztlich ein Actionspiel, jedoch vermittelt es zwei Dinge, die hier fehlen: Ein einzigartiges Flair und ein glaubhaftes Verhalten des eigenen Fahrzeugs. Warum gerät mein Helikopter z. B. auch nach schwersten Treffern nicht ins Trudeln? Warum müssen der Plot und das Gegnerdesign so furchtbar einfallslos sein? Durch die Unterteilung der Missionsgebiete in winzige Abschnitte sind Erkundungen abseits des unmittelbaren Gefechts ausgeschlossen. Was bleibt, ist eine ziemlich umfangreiche Ballerei, die unter adrenalinsüchtigen Technikpuristen mit Sicherheit Freunde finden wird, Fans von Originalität und Tiefgang jedoch nur kurzfristig motivieren kann.

Name .... **Extreme Assault**
Genre .... Action
Hersteller .... Blue Byte
Niveau .... einstellbar
Preis .... 100 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... DOS
Festplatte belegt .... 40 MB
RAM-Ausstattung .... 16 MB
Steuerung .... Maus, Tastatur, ... Joystick
Extras .... keine

Grafik 85%
Sound 76%
Spielspaß

Solo	Multi
78%	82%

Demo auf



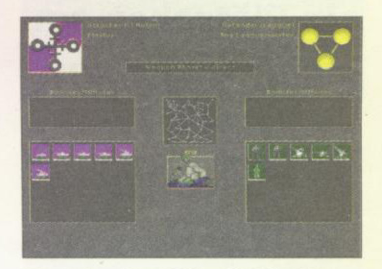
EMPEROR
OF THE FADING SUNS

Feudaler Feldzug im Weltall für Fans des Genres

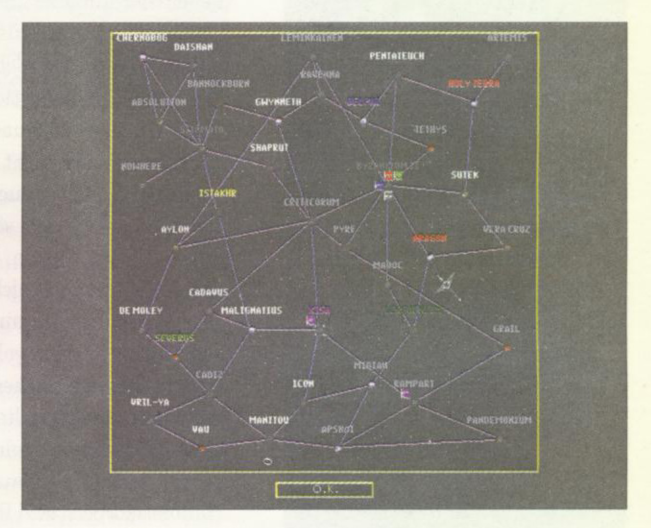
Ein schwarzer Tag für das Universum: Imperator Vladimir 1. ist tod. Über 400 Jahre später – man schreibt mittlerweile das Jahr 4956 – haben fünf Feudalfürsten, ein Kirchenoberhaupt und der Chef der Handelsgilde immer noch keinen würdigen Nachfolger für den Galaxisthron gefunden: bis heute. Um den Titel "Emperor of the Fading Suns" und damit die Herrschaft über das bekannte Universum zu gewinnen, müßt Ihr - als einer der fünf Fürsten – nicht nur die umtriebige Konkurrenz ausschalten, sondern auch die Kirchenoberen bei der Stange halten sowie die Handelsgilde umschmeicheln. Bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, könnt Ihr verschiedene Optionen einstellen. So läßt sich der Schwierigkeitsgrad Euren Wünschen anpassen (es gibt fünf Stufen), danach sucht Ihr Euch eines der fünf Fürstenhäuser nebst passendem Portrait aus. Weiterhin könnt Ihr wählen, ob Ihr ein historisches Szenario oder ein zufälliges spielen wollt. Im historischen Spiel ist die Galaxis so aufgeteilt, wie die Brettspiel-Variante es vorgibt. Sind alle Einstellungen gemacht, geht´s los: Am Spielstart habt Ihr einen Heimatplaneten und einen eigenen Stützpunkt auf der Zentralwelt des "Fading Suns"-Universum. Gespielt wird quasi auf zwei Ebenenen: Im Weltall und auf der **Planetenoberfläche.** Hier könnt Ihr – im Stil von "Civilization" – eigene Städte und spezielle Einrichtungen bauen (z.B. Forschungslabors, Farmen, Forts, Raumhäfen, etc.), frische Einheiten erwerben, Handel treiben und Bodenkämpfe austragen. Mittels Menü oder direktem Mausklick auf die verschiedenen Gebäude sucht Ihr aus, ob in den Städten Einheiten gebaut werden oder sich dort befindliche Truppen auf den Weg zu einem anderen Standort machen sollen. Natürlich kostet das Errichten neuer Gebäude und das Erwerben neuer Einheiten Geld und Rohstoffe: Geld bekommt Ihr durch Handel und das Eintreiben von Steuern, Rohstoffe lassen sich kaufen oder abbauen. Zudem lassen sich nicht alle Einheiten gleich zu Beginn bauen: Erst wenn Ihr bestimmte wissenschaftliche Bereiche erforscht, stehen die passenden Einheiten auch zum Bau zur Verfügung.

Aber Vorsicht: Nicht alle Forschungsgebiete sind genehm – einige Experimente sind von der Kirche verpönt. Im Weltall verschiebt Ihr Raumschiff-Flotten, greift feindliche Schiffe an oder transportiert Truppen zu einem Planeten, den Ihr erobern wollt. Aber Waffengewalt alleine macht noch keinen künftigen Herrscher: Diplomatie nimmt einen großen Teil Eurer Tätigkeit ein. Forschungsergebnisse werden ausgetauscht, Informationen weitergeben oder schlichtweg Bestechungsgelder gezahlt. Habt Ihr alles richtig gemacht, wählen Euch die Kollegen zum (vorläufigen) Imperator. Könnt Ihr Euch zehn Spieljahre auf dem Thron behaupten, behaltet Ihr den Titel für immer.

mh



Wer gewinnt? Im Schlachtfenster wird gerade ein Bodenkampf ausgetragen.



Wo sind wir? Die „Fading Suns"-Galaxis im Kartenüberblick.

GEHT SO

Ein hochtechnisiertes Feudalsystem-Szenario, ein umfangreiches Universum, gelegentliche Zufallsereignisse (wie Alienartefakte, die Ihr findet), eine anspruchsvolle Aufgabe und eine komplexe Bedienung: Eigentlich müßte mir "Emperor of the Fading Suns" die Nachtruhe rauben. Komischerweise läßt mich aber das strategische Schwergewicht einigermaßen kalt. Mit mittelmäßigem Enthusiasmus vertreibe ich Rebellen vom eigenen Planeten, erobere neue Welten, schlage Weltraumschlachten und wage mich auf diplomatisches Parkett. Kurzum: "Emperor of the Fading Suns" ist solide, aber der Adrenalinpegel eines "Master of Orion", "Stars!" oder "Spaceward Ho!" wird keinesfalls erreicht. Zu umständlich ist streckenweise die Bedienung, zu zäh das Forschen nach neuen Technologien, zu verzwickt der Wirtschaftsmodus. Das der Mehrspielermodus (für bis zu fünf Kontrahenten) zudem nur über Email-Spielstände funktioniert, ist im Zeitalter von Internet, Netzwerken und Modems unverzeihlich bis peinlich.

Michael Hengst

Name	**Emperor**
Genre	Strategie
Hersteller	Segasoft
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 5
System	Win '95
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **49%**

Sound **54%**

Spielspaß

Solo	Multi
62%	46%

IMPERIUM
Ab in den

Mit einem klassischen Allerlei versucht sich GTI ein Plätzchen am dichtbesiedelten Weltraum-Strategie-Himmel zu sichern

Im Weltraum nichts Neues: Da die Erde im 4. Jahrtausend wieder mal aus allen Nähten platzt, bricht der Mensch in die unendlichen Weiten des Alls auf, um sich dort nach zusätzlichem Lebensraum umzusehen. Der wird zwar gefunden, doch bald ist es um den Frieden in der frisch eingerichteten Kolonie geschehen: Auch im Kosmos verspüren einige Herrschaften den ungeheuren Drang an die Macht zu gelangen, das junge Imperium droht bereits wieder zu zerfallen. In dieser angespannten Lage bekommt Ihr als junger, dynamischer Leutnant ein Schlachtschiff mit dem Auftrag unter den Hintern geschnallt, in einem zugewiesenen Sektor für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Da dieser recht überschaubar ist, kommt zu Anfang nur selten Hektik auf. Als Sternenoffizier kümmert man sich um Auf- und Ausbau einer Handvoll Planeten, wehrt lästige Piratenangriffe auf Handelsschiffe ab, dämmt Epidemien ein und eskortiert Universumprominenz durch den eigenen Quadranten. Eine Beförderung zum Captain, die nicht nur ein erweitertes Aufgabengebiet, sondern auch ein größeres räumliches Betätigungsfeld nach sich zieht, läßt prompt nicht lange auf sich warten. Bald stellt Ihr zudem fest, daß die Menschheit nicht nur miteinander Probleme hat, sondern Ihr auch noch mehrere Alienrassen an den Kragen wollen. "Imperium Galactica" besteht im wesentlichen aus mehreren, voneinander getrennten Einzelteilen, die im Prinzip jeweils einen Bildschirm vereinnahmen. Auf der mit fortschreitender Spieldauer steigenden Anzahl an Himmelskörpern seid Ihr Bürgermeister und Bauherr in Personalunion und als solche zuständig für das Wohlergehen der Bürger. Neben der selbstverständlichen Versorgung mit Strom und Nahrungsmitteln erwarten die Bewohner auch ein reichhaltiges Freizeitangebot und ausreichend Schutz vor Kriminalität und sonstigen Katastrophen. Je höher die Bevölkerung ihre Wohnqualität einschätzt, um so williger ist sie, den von Euch in groben Stufen festgelegten Obolus in Form von Steuern zu entrichten. Mit diesen Einnahmen finanziert Ihr vor allem das äußerst kostspielige Militärwesen, baut Raumschiffe und -häfen und sichert mit der Errichtung von Forschungszentren den technologischen Fortschritt. Dreh- und Angelpunkt sind Bau und Entwicklung neuer, leistungsstärkerer Raumschiffklassen. Bis auf die kleinen Fighter setzen sich die Gleiter aus mehreren Modulen zusammen, die Ihr mit allen möglichen Arten an Lasern, Schilden, Radaranlagen, Antriebseinheiten und sonstigem Equipment ausrüsten könnt. Die wenigsten Goodies sind von Anfang an verfügbar, sondern müssen erst zeitaufwendig entwickelt werden. Da dies nur mit einem Objekt gleichzeitig möglich ist, kommt einer vernünftigen Forschertätigkeit wichtige Bedeutung zu. Hat Eure Provinz erstmal einen gewissen Standard erreicht, geht es an die Erschließung neues Lebensraumes. Da Euch die garstigen Außerirdischen ihre Heimatplaneten



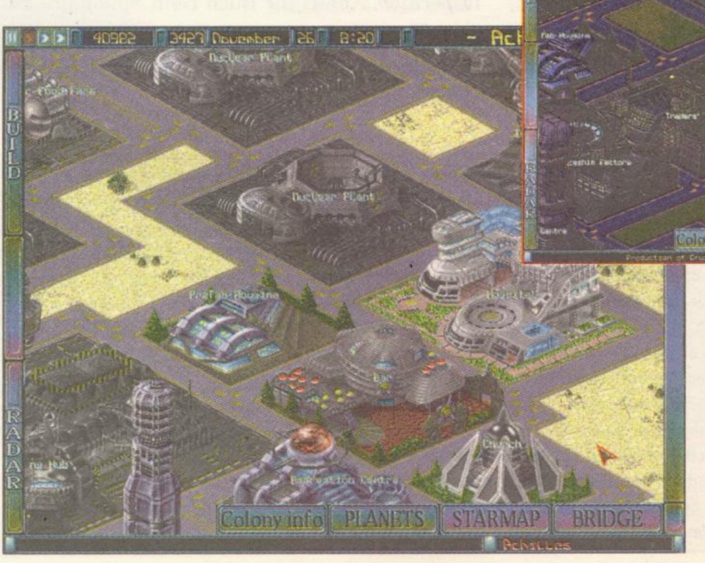
Per Videoeinspielung treffen die neuesten Aufträge bei Euch im Schiff ein



Flotten und Bodenverbände kann man beliebig aufteilen und verschmelzen lassen



Zahlreiche Statistiken und Infoschirme geben Aufschluß über den Stand der Kolonie



Der Wechsel der Tageszeiten auf den Planeten ist schön anzusehen, hat aber keinerlei spielerische Auswirkungen

Freizeiteinrichtungen sind besonders beliebt

GALACTICA
Weltraum



Der Kampfbildschirm vermittelt alle nötigen Informationen

Auf der Sternenkarte zieht Ihr die Verbände umher und verzweigt auf die restlichen Bildschirme



In der Bordbar könnt Ihr mit Euren Untergebenen interessante Gespräche führen

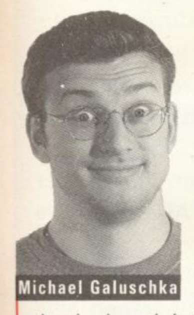


In der Forschungsabteilung müssen Teile erst einmal entwickelt werden, bevor sie in Produktion gehen können



Je höher der militärische Rang, um so prächtiger fällt die Kommandobrücke aus

natürlich nicht freiwillig überlassen, spielen im späteren Verlauf von "Imperium Galactica" die vornehmlich aus diversen Panzergattungen bestehenden Bodentruppen eine immer wichtigere Rolle. Die Kämpfe auf den Planetenoberflächen finden ebenso wie die **Raumschlachten** in Echtzeit statt und sind von bemerkenswerter Schlichtheit. Die originellste der rar gesäten taktischen Optionen ist noch die Möglichkeit, angeschlagene Jäger auf ihren letzten Kamikazeflug zu schicken, womit schon so manche unbezwingbar scheinende Festung aus ihren Angeln gehoben wurde.
Die ganzen Ereignisse im Weltall sind bei "Imperium Galactica" in eine geheimnisvolle Rahmenhandlung gebettet, nach und nach von mäßig gerenderten Zwischensequenzen aufgehellt. Die grafische Qualität verfehlt bis auf einige schöne Zwischenbildchen und die annehmbar anzuschauende Kolonieverwaltung auch sonst den in diesem Genre eh recht niedrig angesetzten Klassenstandard deutlich. Besser sieht es beim Sound aus: Atmosphärische Space-Melodien und metallische Effekte vermitteln das richtige Feeling, die Sprachausgabe war zumindest in der von uns getesteten Fassung klar überdurchschnittlich. Nervig war lediglich das ständige Quittieren eines Bildschirmwechsels mit dem entsprechenden Sample, was bei "Imperium Galactica" leider ständig der Fall ist. Außerdem scheinen die Ungarn von Reality Bytes nur den original Soundblaster 16 zu kennen: Wer ein Konkurrenzmodell besitzt, muß mit dem verrauschten Soundblaster-2.0-Standard vorlieb nehmen, selbst wenn highendiges von Terratec, Turtle Beach oder Guillemot im Rechner steckt. *mg*



Michael Galuschka

GUT

"Von jedem etwas" lautet Digital Realitys Erfolgsrezept, das vor allem wegen der gut aufeinander abgeschmeckten Zutaten mundet. Dabei kann das harmonische Ganze kaum darüber hinwegtäuschen, daß die einzelnen Programmteile gegen einen beherzten Schlag mit der Kritikkeule nicht gefeit sind: Die wenig anspruchsvollen Raumschlachten wirken wie das Kampfgetümmel wildgewordener Ameisen, der dagegen relativ große grafische Aufwand beim Kolonienbau ist eigentlich sinnlos. Geringes Verständnis bringe ich auch für das teilweise wirre Handling auf. Bis man endlich kapiert hat, warum man trotz des entsprechenden Icons kein Flaggschiff bauen kann, oder wie denn nun die Satelliten losgeschickt werden, vergeht einige Zeit. Hieran ist das oberflächliche Handbuch ganz klar mitschuldig, das im Prinzip nur die sowieso verständlichen Dinge wiederkäut. Davon und von dem zeitweisen Leerlauf abgesehen, ist "Imperium Galactica" aber locker-flockige Weltraumstrategie, mit der man sich hochmotiviert Rang um Rang nach oben dient.

Name	**Imperium Galactica**
Genre	Strategie
Hersteller	GTInteractive
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	60 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

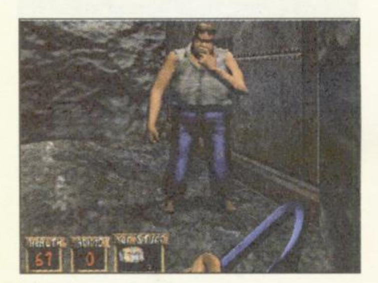
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 40%
Sound 59%
Spielspaß

72%

REDNECK
Provinzpossen im

Auf dem Land treiben es Aliens noch bunter: Wilder 3D-Shooter im Farmers-Ambiente



Bobba dient als Levelende



Eine Alien Vixen im Kampf mit Leonard

Aufruhr in der US-Provinz: Tief im Süden, da, wo Skunk und Gürteltier sich „Good Night" sagen, fällt ein Trupp UFOs über die ländliche Bevölkerung her. Die Aliens haben Teile der Einwohnerschaft entführt, einige von ihnen geklont und die bösartigsten wieder auf die Erde geschickt. Eigentlich wäre das dem debilen Brüderpaar Leonard und Bubba ziemlich egal, doch die Außerirdischen gehen einen Schritt zu weit: Sie kidnappen Bessie, die preisgekrönte Zuchtsau der beiden, und stellen mit ihr eklige Experimente an. Also ergreift Leonard seinen Colt, eine volle Flasche Whisky und macht sich auf, sowohl das Schwein als auch die Erde zu retten. Gespielt wird „Redneck Rampage" wie jeder andere 3D-Shooter: Aus der Sicht des Protagonisten, in diesem Fall der vom geringfügig weniger einfältigen Leonard, schießt sich der Spieler durch die Level. Insgesamt gilt es, 14 Aufträge zu bestehen, die in zwei Episoden aus je sieben Missionen unterteilt sind. Die erste Episode mit dem Namen „Outskirts" spielt größtenteils inmitten von Mutter Natur zwischen beschaulichen Schweineställen, Rinderweiden, Sägewerken oder Kläranlagen. Mutierte Moskitos saugen auf der Suche nach ihrem Mittagessen Blut und wertvolle Gesundheitspunkte aus Leonard; wer mag, kann auch die Tiefen eines Plumpsklos erkunden. Erst in der zweiten Episode „Downtown" geht es dann in urbanere Gefilde: In einer tristen Vorstadt darf Leonard neben allerlei düsteren Bars, dem betongrauen Gefängnishospital oder der Stadtbücherei auch die Kanalisation erforschen. Einer der makabren Höhepunkte im Spiel ist „J. Cluck's Poultry Processing Plant", eine Geflügelfabrik: Dort kämpft sich Leonard entlang der Fließbänder voran und darf miterleben, wie gesunde Truthähne zu ungesunden Lebensmitteln verarbeitet werden – wer danach nicht vegetarisch lebt, hat ein Gemüt aus Granit. In den letzten Leveln geht es schließlich durch ein verwunschenes Gespensterhaus sowie durch eine prächtige, aber vollkommen von außerirdischen Aggressoren besetzte herrschaftliche Villa. Erst dann darf Leonard in den finalen Kampf gegen die bösen Aliens ziehen und kann sowohl dem grauslichen Treiben eine Ende bereiten als auch seinen Bruder dauerhaft an die Heldenbrust drücken. Der taucht übrigens in den

I'LL SHUUT YA'! – DIE GESAMTE GEGNERSCHAFT



Moskitos sind die wahre Plage der Landbevölkerung. Die riesigen Biester im Süden treiben es besonders schlimm und sind längst resistent gegen Insektenvertilgungsmittel – wer ohne Colt sein Heim verläßt, wird ausgesaugt.

Schweine decken so manches Tischlein in den friedlichen Farmen. Eigentlich sind die Säue sehr umgänglich. Werden sie angeschossen, keilen sie den Unhold mit aller Macht und ziehen Gesundheitspunkte ab.



Hunde sind die wahren Freunde des Menschen – es sei denn, sie gehören jemand anderem. Dann vergessen sie ihre angeborene Beißhemmung und machen auch aus kräftigen Kerlen Hackfleisch.



Skinny Old Coot ist der einsame, magere Alte, der immer mit versteinertem Gesicht über die Felder zieht und schon ewig lebt. Denkt, ihm gehört das ganze Land und verteidigt es bis auf das Letzte.



Billy Ray Jeeter ist das Ergebnis jahrzehntelanger Zuchtbemühungen innerhalb der gleichen Familie. Der kräftige Pfundskerl läßt sich aus der Distanz mit gezielten Coltschüssen recht einfach ausschalten.



Sheriff Hobbes, der Mann mit dem dicken Bauch und den dürren Beinchen, verteidigt eigentlich das Gesetz. Letztlich läßt er aber auch „Good Guys" versehentlich in den Sümpfen verschwinden und kümmert sich lieber um die Doughnut-Sammlung.



Turd Minion bestehen laut unbestätigten Gerüchten aus außerirdischen Fäkalien: Die Aliens nutzen eben alles zum Angriff. Turd Minions hopsen kichernd umher und explodieren dann mit lautem Knall.



Alien Hulk Guards, die kämpfenden Truppen der Außerirdischen, bestehen aus einer Mischung aus Biomasse und Metall. Sie tragen im Arm eine Laserwumme und regenerieren sich in kürzester Zeit – wenn sie nicht per Dynamit in ihre Einzelteile zerlegt werden.



Alien Vixens sind die dominanten Damen hinter der UFO-Attacke. Die blonden Schönheiten im schwarzen Ledercorsett tragen eine fest im Dekolleté montierte MP und ballern damit aus allen Rohren.

RAMPAGE
amerikanischen Süden



Krach, Bumm, Peng: Explosives Duell mit einem Außerirdischen

Billy Ray in der Truthahnfabrik



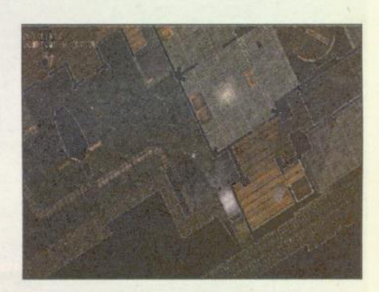
Leveln nur kurz auf: Um die einzelnen Missionen zu beenden, muß Leonard dem lieben Brüderchen eins mit dem Brecheisen überziehen – erst dann folgt eine Statistik aller Missionsdaten und es geht weiter in den nächsten Level.

Im Verlauf der „Handlung" sammelt der Spieler allmählich immer mehr und stärkeres Kriegsgerät: Findet er die obligatorische Schrotflinte recht schnell, kommt er an die durchschlagkräftigeren Waffen erst später. So kann er sich den Weg mit Dynamitstangen freikämpfen, die es wenig später auch am Pfeil einer Armbrust befestigt gibt, kann mit fliegenden Sägeblättern selbst größere Räume leerfegen oder sich per Laserknarre, die noch im Arm eines Aliens steckt, zur Wehr setzten. Als besonderes Schmankerl findet er den modifizierten Wonder-Bra einer blauhäutigen Lederschönheit, der auf Knopfdruck MG-Salven abschießt. Um den lädierten Leonard wieder kampffähig zu machen, haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen: Eine Kombination aus Whisky – jawohl, „Redneck Rampage" verherrlicht nicht nur Dummheit und Gewalt, sondern auch Alkohol! – und lokalen Fleischspezialitäten treibt die Gesundheitspunkte wieder nach oben.

Technsich basiert das Programm auf der „Build"-Grafikengine von 3D-Realms. Neben diversen Rülpsern und Flüchen der Personen sorgen zehn flotte Country-, Rock'n'Roll- und Hillbilly-Songs wie „I'm getting drunk with or without you" für akustische Untermalung in CD-Qualität. Wem die Sprachausgabe zu harmlos ist, kann sich vom Interplay-Webserver die „Cuss!"-Dateien laden, die für noch deftigere Sprüche sorgen. *ste*



Tiefgefroren: Böse Überraschung in der Kühltruhe



Die Automap zeichnet die Umgebung detailliert mit



Peter Steinlechner

GUT

Man stelle sich mal vor, ein deutscher Hersteller würde ein Spiel namens „Oberbayrische Hinterwäldler laufen Amok" ankündigen und präsentiert dem neugierigen Publikum dann eine bluttriefende Gewaltorgie wie „Redneck Rampage": Die Empörung wäre nicht nur in provinziellen Gebieten der Republik groß. So wenig das Programm bei Vertretern der Bauernverbände auf Gegenliebe stoßen dürfte: Spielerisch gibt's an der ländlichen Ballerei nichts auszusetzen. Den Traktor erfinden die Entwickler nicht gerade neu, aber die mustergültig designten Level sorgen langfristig für Spielspaß, und die ungewöhnliche Bewaffnung der Protagonisten ist gerade im Multiplayermodus für schräg-makabre Scherze gut. Lediglich die viel zu geringe Zahl der Gegnersprites sorgt für größere Verstimmung: Meist sieht man sich den immer gleichen Opponenten gegenüber – hier wäre deutlich mehr Vielfalt angebracht. Wer derartige Spiele mag, erwachsen ist und keine Agrarwirte in seinem Bekanntenkreis hat, kann blind zugreifen.

Name	**Redneck Rampage**
Genre	Action
Hersteller	Interplay
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	150 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine

Grafik 70%
Sound 76%
Spielspaß

Solo	Multi
76%	80%

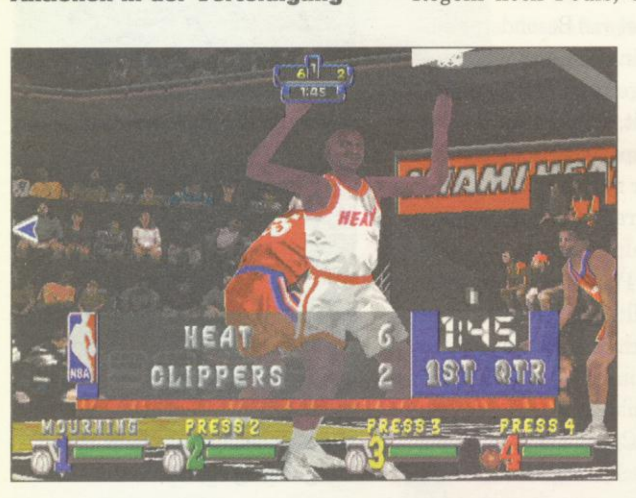
NBA JAM EXTREME

Acclaim läßt beim zweiten Jam Polygonsportler auf die Monsterdunks los



Die unübersichtliche 3D-Grafik erschwert gezielte Aktionen in der Verteidigung

Die "NBA Jam Tournament Edition" war für Acclaim ein erfolgreiches Unternehmen, so daß man sich entschloß, nach dem Verlust der Williams-Automatenlizenz auf eigene Faust einen Nachfolger zu produzieren. Da der Spielablauf praktisch unverändert blieb, setzte Sculptured Software all seine Programmierkraft in die Entwicklung einer 3D-Engine, die trotz relativ bescheidener Optik selbst topmodernen PCs alles abverlangt. Kein Wunder, daß Acclaim als Mindestanforderung einen P133 angibt, womit im Sturm die Tabellenspitze der Megahertzwucher-Liga genommen wurde. Apropos-Liga: Selbstverständlich kann "Extreme" eine NBA-Lizenz vorweisen, aufs Spielfeld darf pro Mannschaft trotzdem nur ein Duo statt der sonst üblichen fünf Korbjäger. Dies zeigt schon, daß man es hier nicht mit einer üblichen Basketball-Simulation à la "NBA Live 97" zu tun hat. Außer "Goal Tending" und "Shotclock Violation" gibt es weder Regeln noch Fouls, der Ball geht, von einer unsichtbaren Mauer zurückgehalten, noch nicht mal ins Aus. Alle vier Akteure auf dem Feld können von menschlichen Mitspielern übernommen werden, was dem Spielvergnügen deutlich zugute kommt. Seid Ihr alleine, steuert Ihr immer den gleichen NBA-Profi, könnt Euren Teamkollegen mittels Knopfdruck aber wenigstens zu einem Wurf oder Paß animieren. Der eigentliche Clou der Jam-Reihe ist aber nach wie vor die "Turbo"-Taste, ein damit beschleunigter Recke hinterläßt feurige Fußspuren auf dem Parkett und ist heiß auf besonders spektakuläre Dunks. Gelingen einem Basketballer drei Körbe hintereinander, ist er "on Fire" und ihm gelingen auch die schwierigsten Kunststückchen. Mit den nächsten gegnerischen Punkten ist der Budenzauber aber ebenso schnell wieder vorbei wie er gekommen ist. Eines der wenigen neuen Features ist der zusätzliche "Extrem"-Button, mit dem im passenden Moment mittels Spezialaktionen wie Alley-Oops die Arena zum Kochen gebracht wird. *mg*



In Großaufnahme sind sogar charakteristische Gesichtszüge zu erkennen. Hier freut sich Tim Hardaway über einen gelungenen Korb.



Mangels Schiedsrichter fliegen die Spieler mindestens so oft übers Feld wie der Ball



Wie ein Komet ziehen die Spieler bei Dunks einen Feuerschweif hinter sich her



Michael Galuschka

GEHT SO

Wofür mag bloß das "Extreme" stehen? Extrem unverschämte Hardwareanforderungen? Extrem ideenarm? Extrem rucklige und unübersichtliche 3D-Grafik? Was auch immer, den größten Fehler beging Acclaim schon dadurch, dieses Ding überhaupt für PCs zu veröffentlichen. Zum Jammen ist dieser Rechenknecht einfach nicht so geeignet wie die dafür prädestinierte Playstation. Zuallererst muß sich das neueste NBA Jam natürlich einen Vergleich mit "NBA Hangtime" von GTInteractive gefallen lassen, der klar zu ungunsten von Acclaims Polygongerangel ausgeht. Denn die beträchtlich Prozessorpower fressende Technik führt mangels Übersichtlichkeit oftmals zu Verwirrung unterm Korb, außerdem stimmen die Größenverhältnisse zwischen Spielern, Spielfeld und Korb nur selten. Der witzige Basketballerbaukasten fehlt völlig, Steuerung und Handling der Akteure sind einen Tick schlechter. Letzlich stimmt nur die nochmals gesteigerte Anzahl Dunks zufrieden, mehr als unteres Mittelmaß kann man "NBA Jam Extreme" jedoch nicht bescheinigen

Name	**NBA Jam Extreme**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win '95
Festplatte belegt	45 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			133
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 54%
Sound 71%

Spielspaß

Solo	Multi
47%	55%

TIME WARRIORS

Silmarils läßt die Götter mal wieder verrückt spielen



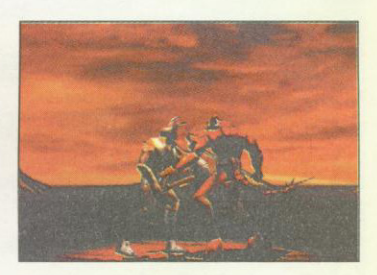
Jetzt wissen wir es: Stonehenge war keine geheime Tempelanlage der Druiden, sondern eine große Kampfarena

Als zur Jahrtausendwende eine apokalyptische Naturkatastrophe weite Teile unseres Planeten völlig verwüstet, erwachen uralte, mythische Halbgötter aus den Legenden der Menschheit zum Leben, um untereinander denjenigen auszuwählen, der die Überreste unserer Zivilisation in ein neues Zeitalter führen soll. Getreu dem Motto "Es kann nur einen geben", stellen sich neun sagenumwobene Krieger einander zum Zweikampf, dem letzten Überlebenden winkt als Preis die Weltherrschaft.

Ähnlich wie bei "Virtua Fighter" oder "Toshinden" findet das Kampfgeschehen auch bei "Time Warriors" in unterschiedlichen Arenen statt und wird dabei von einer freischwebenden Kamera präsentiert. Technisch gesehen befindet sich der Polygon-Prügler dabei auf der Höhe der Zeit: alle tapferen Recken sind aufwendig texturiert und lassen sehr detailliert ihre Muskeln spielen. Licht- und Transparenzeffekte fehlen ebenso wenig wie realistische Schattenwürfe, wobei diese Extras selbstverständlich auch optional abgeschaltet werden können, damit auch langsameren Prozessoren nicht gleich die Puste ausgeht. Jeder Kämpfer weist neben einem Standardrepertoire an Schlägen und Fußtritten eine ganze Reihe von Special-Moves auf, die über bestimmte Tastenkombinationen aktiviert werden, darunter auch einen sogenannten Magic Hit, der dem Rivalen bei einem Treffer besonders viele Lebenspunkte abzieht. Außerdem besitzt jeder einzelne Silmarils-Krieger zusätzlich eine bestimmte Waffe, um sich seiner Haut zu wehren. So schwingt der Araber Iz-Baal einen Krummsäbel, während der Wikinger Olof versucht, seinem Gegenüber die Rüstung mit einem schweren Kriegshammer zu zerbeulen.

Die Landschaften, von denen die einzelnen Arenen umgeben sind, passen zur Nationalität des jeweiligen Gegners. Wenn Ihr gegen Shodan antretet, schmiegt sich im Hintergrund ein japanischer Tempel an einen schilfbewachsenen Hang, die Arena des Griechen Apokles hingegen wird von Steinsäulen gesäumt. Habt Ihr im Solo-Modus alle acht vorhandenen Rivalen besiegt, wartet als Endgegner der "Diablo"-inspirierte Goshem auf Euch – der Herr der Unterwelt. Im Zwei-Spieler-Modus kann man wahlweise zu zweit an einem PC oder im Netzwerk gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Überdies verfügt "Time Warriors" auch noch über einen Team-Modus, in dem man sich eine Gruppe von mehreren Kämpfern zusammenstellt. Unter Windows 95 unterstützt das Programm Direct3D-fähige Grafikkarten.

rca



Im letzten Level wartet der finstere Goshem, der Herr der Unterwelt, auf Euch



Nach diesem Treffer ist für Shodan der Kampf um die Weltherrschaft beendet



Ralf C. Adam

GUT

Ein innovatives Gameplay solltet Ihr von Silmarils Knochenbrecher nicht erwarten. Der Zeitkrieger ist ein reinrassiges Beat'em Up und will auch gar nichts anderes sein. In diesem spezifischen Genre steckt er allerdings die meisten seiner Mitbewerber locker in die Tasche. Die Grafikengine ist auch bei hoher Auflösung angenehm schnell, und selbst die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Fünf Schwierigkeitsgrade fordern den Gelegenheitsschläger ebenso wie den Profi, und jeder der Charaktere hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Auch technisch gibt es nicht viel zu meckern: die Kollisionsabfrage ist exakt, Grafikfehler treten nicht auf und die KI der Gegner geht in Ordnung. Einen Platz im Olymp der Prügelspiele haben sich die göttlichen Krieger somit redlich verdient, wenn es insgesamt auch ein paar Kämpfer mehr hätten sein können. Wem also mal wieder die Lust nach einer kleinen Computerkeilerei steht, der findet in "Time Warriors" sicherlich einen guten Sparringspartner.

Name	**Time Warriors**
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Silmarils
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win '95, DOS
Festplatte belegt	17 bis 100 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			66
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 75%
Sound 61%
Spielspaß

Solo	Multi
71%	73%

Demo auf

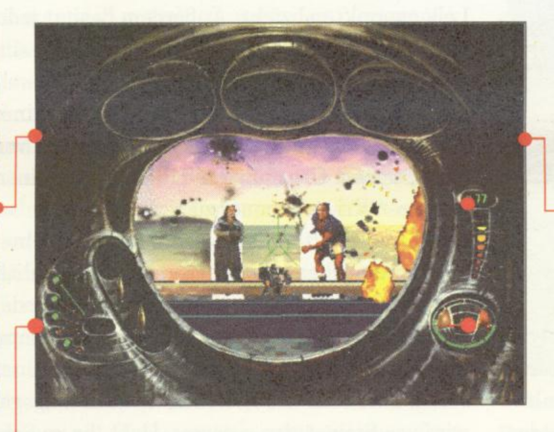
POWER DATA

MDK stürmte bei den Lesercharts mitten in die Spitzengruppe und dürfte die nächsten Monate weiter nach oben klettern. Überraschungserfolg für Bullfrog: Auch Theme Hospital setzte sich in der oberen Hälfte fest.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(1.)	Comanche 3
2.	(–)	Interstate 76
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	(2.)	MDK
5.	(8.)	Deadly Games
6.	(5.)	POD
7.	(–)	Earth 2140
8.	(4.)	Diablo
9.	(–)	Pandemonium
10.	(–)	Redneck Rampage



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(3.)	Tomb Raider
3.	(2.)	Diablo
4.	(–)	MDK
5.	(–)	KKND
6.	(4.)	Grand Prix 2
7.	(7.)	Die Siedler II
8.	(5.)	Flight Simulator 6.0
9.	(–)	Master of Orion 2
10.	(10.)	FIFA Soccer 97

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: April '97

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	NEU	MDK
5.	(6.)	Siedler II
6.	(10.)	KKND
7.	(4.)	Warcraft 2
8.	(7.)	FIFA Soccer 97
9.	(8.)	Grand Prix 2
10.	(5.)	Privateer 2
11.	(13.)	NBA Live 97
12.	(11.)	Civilization 2
13.	NEU	Theme Hospital
14.	(16.)	Bundesliga Manager 97
15.	(9.)	Command & Conquer
16.	(17.)	Bleifuss 2
17.	(12.)	indiziert (id Software)
18.	(21.)	NHL 97
19.	(15.)	indiziert (3D Realms)
20.	NEU	POD
21.	(26.)	Flying Corps
22.	(14.)	DSA 3 – Schatten über Riva
23.	(28.)	Master of Orion 2
24.	(20.)	Toonstruck
25.	(18.)	Larry 7
26.	(25.)	M.A.X.
27.	(29.)	Wing Commander IV
28.	NEU	C&C 2: Gegenangriff
29.	(19.)	EF 2000/Tactcom
30.	(22.)	Schleichfahrt

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 6/97 sind:

Markus Wenzel, Gieboldehausen
PRIVATEER 2

Karsten Rösecke, Elmshorn
TOONSTRUCK

Stefan Fehr, Marsberg
COMMAND & CONQUER 2

Matthias Illmann, Mülheim/Main
DESTRUCTION DERBY 2

Matthias Stark, Oberhaid
GRAND PRIX 2

PC FUN

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im April sind:

Matthias Uffelmann, Fuldabrück

Riccardo Remde, Weimar

Marcus Mühllan, Nordenham

Erhan Kadioglu, Berlin

Sascha Albersmann, Ochtrup



Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
MartinSchnelle – Strategie Simulation	**Team Apache**, weil es dann eine ernstzunehmende Simulation mit Beschleunigerkarten Unterstützung geben würde.	**Interstate '76**, weil es schon wegen der Siebziger-Jahre-Atmosphäre das Zeug zu einem Kultspiel hat.	**Outlaws**, weil das Spiel so schön hätte sein können - stattdessen wackeln häßliche Sprites über den Bildschirm.	...werde ich bei meinem nächsten **USA-Besuch** einen großen, leeren Koffer mitnehmen und ordentlich einkaufen...
Michael Hengst – Strategie, RPG, Simulationen	**Panzer General 97**, weil ich Advanced Military Commander schon wieder durchgespielt habe und neues Hex-Futter brauche.	**Dungeon Keeper**, weil ich endlich mal wieder durch tiefe Gewölbe schlurfen kann.	**Outlaws**, weil das Szenario und die famosen Cut-Szenes für ein fesches Adventure viel besser geeignet gewesen wären.	...suche ich verzweifelt ein paar Flaschen Ruffino, Jahrgang 1990, um die Lücken im Weinregal wieder zu füllen.
Frank Heukemes – Strategie, RPG, Adventure	**Ultima Online**, weil dort endlich wieder nach Herzenslust mit den "useables" gehandwerkelt werden kann.	**Earth 2140**, weil man ein Software-Debüt kaum besser machen kann.	**Reloaded**, weil solch stupide Spielprinzipien verbunden mit grottenschlechter Grafik eigentlich verboten gehören.	...hat Ian Currie ein Bild von mir verlangt, damit ich in **Jagged Alliance II** als Söldner mitwirken kann (yes!!!)...
Knut Gollert – Simulationen, CD-Design	**alle FASA-Spiele**, weil ich gespannt bin, wie gut die BattleTech- und Shadowrun-Erfinder Computerspiele machen können.	**Interstate ´76**, weil kaum ein anderes Spiel eine so dichte Atmosphäre besitzt und dermaßen an den Rechner kettet.	**X-Wing vs. TIE Fighter**, weil ich ohne Campaign mit sich entwickelnder Story nicht leben kann.	...habe ich gerade mein **Win95 komplett gelöscht** und neu installiert (im System-Verzeichnis lagerten satte 180 MB DLLs!)
Michael Galuschka – Geschicklichkeit, Sport	**Panzer General 97**, weil ich damit prima für meine nächste MOB-Übung trainieren kann.	**Pandemonium**, weil mich der sorgfältig umgesetzte Playstation-Hit über den Formel-1-Ärger der letzten Ausgabe hinwegtröstet.	**Need for Speed 2**, weil EA in der Disziplin Grafik der Konkurrenz mittlerweile meilenweit hinterherhinkt.	...habe ich erste Gerüchte über die Leistungsfähigkeit zukünftiger **Pentium-2-Prozessoren** gehört und fange jetzt eisern an zu sparen.
Ulrich Smidt – Rollenspiele, Adventures	**Tomb Raider 2**, weil ich gespannt bin, welchen Gefahren sich Lara in Venedig gegenüber sehen wird ... Geifernde Gondolieri?	**Interstate 76**, weil hier weder Orks grunzen noch Mechs stampfen. Es gibt doch noch echte Ideen in dieser Branche!	**Outlaws**, obwohl das Desaster abzusehen war. Mit veralteter Technik ist im 3D-Action-Sektor eben nichts mehr zu holen.	... schraube ich z. Zt. an meiner Konfiguration herum, um noch ein paar **3D-Winmarks** mehr herauszukitzeln.
Peter Steinlechner – Wirtschaftssim., Action	**Jedi Knight**, weil auch Sternenkrieger mal den Kampfjäger verlassen sollten, um sich ein bißchen die Beine zu vertreten.	**X-Wing vs. TIE Fighter**, weil ich gedenke, die nächsten Monate im Multiplayer-Modus zu versumpfen. Wir sehen uns dann wieder zu Weihnachten!	**Outlaws**, weil die wüste Westernballerei mit einer etwas schöneren Grafikengine neue Akzente gesetzt hätte - so ist es halt nur Mittelmaß.	...würde mich mal interessieren, wieviele Dollar **Microsoft** gezahlt hat, um LucasArts-Spiele exklusiv auf seiner "Zone" anzubieten.
Ralf C. Adam – Strategie, Adventure, Action	**Warlords III**, weil bereits der zweite Teil zu jenen zehn Spielen zählt, die ich mit auf eine einsame Insel nehmen würde.	**Earth 2140**, weil sich von diesem Erstlingswerk die meisten deutschen Hersteller ein paar Scheiben abschneiden könnten.	**Reloaded**, weil man nicht weiß, was hier schlimmer ist: die geschmacklose Verherrlichung von Gewalt oder das miserable Gameplay.	...habe ich geschworen, erst nach Hessen zurückzukehren, wenn **Eintracht Frankfurt** wieder erstklassig ist! Seufz...

DUNGEON



Grandioser Abschied für den Chef-Ochsenfrosch Peter Molyneux



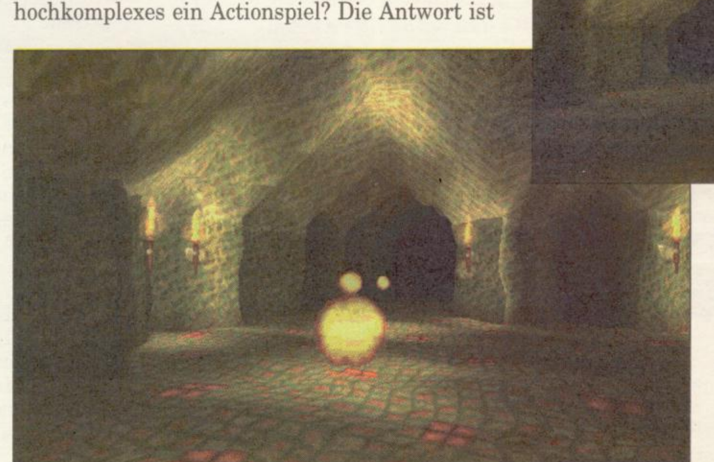
Mächtig: Eine Heldentruppe stapft in unseren Dungeon und wir betrachten das Ganze aus der Sicht einer Kakerlake


Das Grafikoptionsmenü erlaubt viele Einstellungen

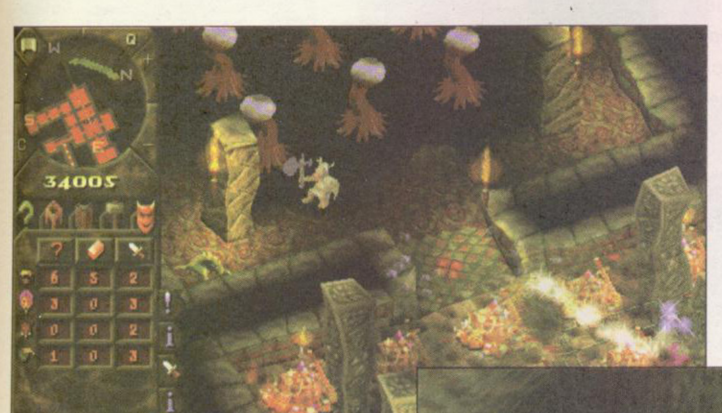

Fleißig: Im Trainingsraum werkeln einige Kreaturen


Übersicht dank Karte: Auf der Map gibt´s eine Lupe

Kommt´s? Kommt´s nicht? Wenn ja, wann kommt es? So lauteten die drei Fragen, die Starspieledesigner Peter Molyneux auf jeder Messe und bei jedem Telefonanruf zum Thema „Dungeon Keeper" beantworten mußte. Kein Wunder: Immerhin wurde über kaum ein anderes Programm in den letzten drei Jahren soviel spekuliert wie über den letzten Bullfrog-Titel, an dem Peter Molyneux noch selbst mitwerkelt. Mit Vorschußlorbeeren und intensiver Vorberichterstattung wurde in keinem deutschen Magazin gespart, trotzdem tauchten gelegentlich Zweifel auf, ob das Spiel überhaupt noch erscheint. Jetzt hat das Warten, Bangen und Rätselraten ein Ende: „Dungeon Keeper" ist (endlich) fertig. Aber was ist „Dungeon Keeper" nun eigentlich? Ist´s ein Rollenspiel, ein Strategieprogramm, eine Wirtschaftssimulation, ein Monstermanager, gar hochkomplexes ein Actionspiel? Die Antwort ist so klar wie verwirrend: „Dungeon Keeper" ist nichts davon und alles. Das Spiel ist eine Mischung aus allen Genre-Bereichen und definiert sich als Computerspiele-Unikat — am ehesten läßt es sich wohl noch mit „Populous" vergleichen. Nur eines ist beim Spielstart sicher: Ihr schlüpft diesmal nicht in die Rolle eines strahlenden Helden, sondern eines bösen Finsterlings, der gerade nichts besseres zu tun hat, als ein blühendes Märchenreich dem Erdboden gleichzumachen. Habt Ihr Euch für ein Solospiel entschieden, startet Ihr im Tutoroial-Modus. Auf einer Landkarte seht Ihr die verschiedenen Provinzen, aus denen das Land besteht, das Ihr


Licht und Schatten: Das dunkle Gewölbe (oben) wird von Fackeln und einem Feuerzauber ordentlich ausgeleuchtet (links)

KEEPER

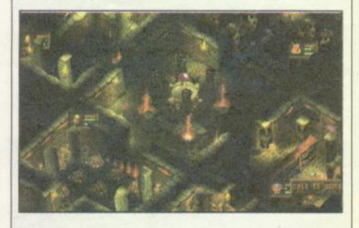


Ein Zwerg stürmt in unsere Schatzkammer: Einmal sehen wir den bösen Buben in der isometrischen Perpektive, einmal in der 3D-Sicht durch die Augen eines unserer Monster

erobern wollt. Die ersten fünf Provinzen (oder Spielstufen) dienen dazu, Euch an die Steuerung des Spiels, die verschiedenen Monster, Räume und unterschiedliche Aufgaben zu gewöhnen. Insgesamt gibt es 25 Solo-Levels, plus spezielle Bonusstages, die Ihr aber erst finden müßt. Das „Dungeon Keeper"-Grundprinzip ist simpel: Ihr startet jeden Level mit einer Zentralkammer, dem Dungeonherz, meistens einigen leeren Räumen und einigen Imps. Imps sind Eure Arbeitstiere: Sie graben Tunnel, schürfen nach Gold, bauen Räume aus, errichten Fallen und befestigen die Wände des Labyrinthes. Imps tauchen – im Gegensatz zu anderen Monstern – nicht auf, wenn Ihr einen Eingang zur Oberfläche erobert habt, sondern können nur herbeigezaubert werden. Per Mausklick sucht Ihr Euch nun ein Gebiet aus, in dem ein Gang oder ein Raum entstehen soll – sofort kommen die Imps und buddeln sich durchs Erdreich. Je Mausklick wird immer ein Quadrat „aktiviert" und weggeschaufelt – soll mehr Erdreich beseitigt werden, aktiviert Ihr entsprechend mehr Quadrate. Um Gold zu schürfen, markiert Ihr die Erzvorhaben, die in den Levels vorkommen – auch hier werkeln die Imps. Ohne Räume nutzt Euch aber das feinste Gold nichts: Räume, die frisch ausgegraben sind, sind erst mal nutzlos. Erst wenn ein Imp den nackten Felsboden mit Bodenfliesen belegt, könnt Ihr diesen Raum nutzen. Auf einer Menüleiste am Bildrand gibt es – unter anderem – die Option „Räume bauen". Hier sind für jeden Raum verschiedene Symbole. Klickt auf das gewünschte Icon und plaziert dann die gewünschte Anzahl von Raumquadraten auf dem Boden. Jeder Raumtyp kostet selbstverständlich Gold. Am Anfang stehen Euch nur „simple" Kammern zur Verfügung: Beispielsweise ein Schatzraum, in dem geschürftes Gold gelagert wird. Zu den „Basis"-Räumen gehören Schlafstätten für Monster, die in Eurer Labyrinth kommen, sowie Speisekammern, ebenfalls für die Monster, die dort Ihren Hunger stillen. Später kommen verschiedene weiter Räume hinzu: Trainingskammer, in der Ihr Monster trainieren lassen könnt, Büchereien, in denen Ihr neue Zauberformeln und neue Zimmer erforscht sowie Werkstätten, in denen Fallen und Türen gebastelt werden. Ebenfalls dabei: Brücken, die Ihr benötigt, um Lava oder Wasser zu überqueren, Gefängnisse, um widerborstige Monster oder gefangene Feinde einzusperren, eine zünftige Folterkammer und Tempel für das geistige Wohl Eurer Untertanen. Damit einige Zimmer auch richtig funktionieren, solltet Ihr eine Mindestgröße einhalten: der Tempel beispielsweise sollte drei mal drei Felder groß sein. Indikatoren wie gut ein Raum funktioniert, sind erstens eine kleine Fahne, auf der die Effizienz der Kammer zu sehen ist, sowie eine farbige Flamme, die das Zimmer umrundet. Je höher die Flamme, desto besser der Raum. Jetzt habt Ihr genügend Räume ausgebaut und jede Menge Gold türmt sich in der Schatzkammer: Was fehlt sind Mon-

BLICKWINKEL

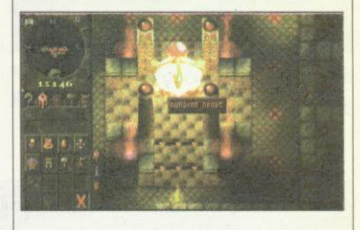
„Dungeon Keeper" kann aus verschiedenen Blickwinkeln und mit unterschiedlichen Einstellungen gespielt werden. Standardmäßig sieht die Spielumgebung so aus: Von schräg oben ist das Labyrinth zu sehen, die Mauern sind zimmerhoch (SVGA).



Alternativ, zur besseren Übersicht, lassen sich die Mauern wegblenden. (SVGA)



Zusätzlich gibt es noch den 2D-Modus. (SVGA)



Zoom mich: Das Dungeon läßt sich per Knopfdruck drehen und zoomen. Hier ist die größte Zoomstufe zu sehen.

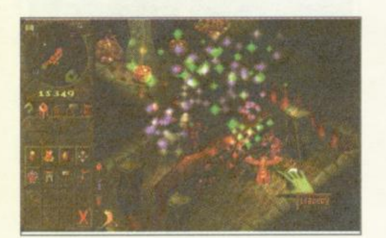




Die „Mistress"-Monster sind besonders gute Kämpfer und trainieren besonders gern



Wir „kaufen" uns einen neuen Raum



Fertig: Wir haben einen neuen Zauber erforscht



Per Zauberspruch wird der Feind ausspioniert

KLEINE ZIMMERKUNDE

Räume sind lebenswichtig in „Dungeon Keeper". Ohne Räume kein Gold, keine Nahrung und keine Monster.
So sieht ein Raum aus, der gerade frisch ausgegraben wurde. Er ist solange nutzlos, bis die Imps Bodenfliesen gelegt haben.



Erst wenn Fliesen liegen, könnt Ihr Euch aus dem Menü am Bildschirmrand ein passendes Zimmer aussuchen.



Schatzkammer: Hier laden die Imps, das geschürfte Gold ab.



Schlafplatz: Achtet darauf, daß einige Monster erst dann auftauchen, wenn dieser Raum groß genug ist.



Speisekammer: Hühnchen sind das einzige Nahrungsmittel, das es in Dungeon Keeper gibt. Alle Monster – bis auf Geister – essen Hühnchen.



Friedhof: Sterben Gefangene, besteht die Chance, daß sie hier als Vampire wieder auftauchen.



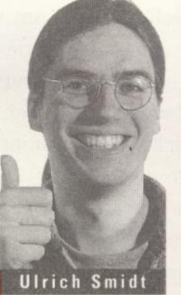
Komm zu uns: Hier werden Feinde „umgedreht" und auf die eigene Seite gezogen.



ster, die Euer geschaffenes Labyrinth auch bevölkern. Habt Ihr einen Eingang – ist speziell gekennzeichnet – durch einen Imp in Besitz genommen, tauchen Monster selbstständig im Labyrtinth auf und suchen sich ein gemütliches Plätzchen. Einige Monster kommen jedoch nur dann, wenn Ihr im Vorfeld für die notwendigen Grundbedingungen gesorgt habt: Zauberer beispielsweise erwarten eine Bibliothek, in der sie Forschen können, andere Monster benötigen einen genügend großen Schlaf,- bzw. Futterplatz. Außerdem sind einige Monster besonders gut für bestimmte Tätigkeiten: Die einen sind besonders gut im Konstruieren von Fallen und Türen, andere dienen dazu, das Labyrinth zu erforschen, wiederum andere taugen besonders als Kämpfer. Jedes Monster läßt sich individuell beobachten: Via Menü könnt Ihr Euch anzeigen lassen, wie das aktivierte Monster heißt, wie lange es schon im Dungeon ist, wie gut es um die Bewaffnung bestellt ist und wie zufrieden das Monster bei Euch ist. Zufriedenheit der Monster ist ein Schlüsselfaktor im Spiel: Geht Euch das Gold aus und Ihr bezahlt das monatliche Mon-



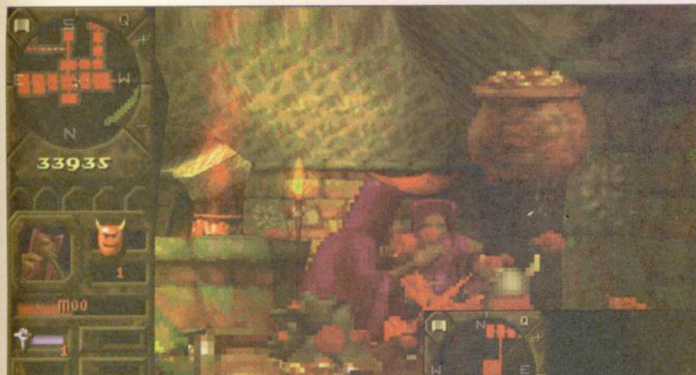
Ein Bonusgegenstand: Ein Geheimlevel wird dadurch aktiviert oder Eure Monster werden alle befördert



Ulrich Smidt

SUPER

Nach all dem Hin und Her und dem maßlos verfrühten Hype war mein Blick auf dieses Programm mit besonderer Skepsis erfüllt. Hat sich die extrem lange Entwicklungszeit wirklich ausgezahlt? Ja, das hat sie. Das erste Spieldrittel hindurch ist zwar noch keine wirkliche Herausforderung zu verspüren, doch dann dreht Bullfrog das Motivationsventil voll auf. Groß ist die Freude über entdeckte Bonusräume oder mächtige Feindkreaturen, die man durch die sanfte Hand des Folterknechts zum Desertieren bewegt hat. Viele kleine Gags und Animationen machen das Programm auch für den Beobachter zum Vergnügen. Zumal Molyneuxs Meisterwerk technisch betrachtet sogar besser als erwartet geraten ist: Schließlich hat das Grundgerüst schon lockere zwei Jährchen auf dem Buckel, und dafür sind die Transparenz- und Lichteffekte mehr als beachtlich. Lediglich die Sprites wandern nach heutigen Maßstäben etwas zu grobpixelig durchs Gemäuer, doch das fällt ohnehin nur im schmükenden Beiwerk des 3D-Modus´ richtig unangenehm auf.



Wieder wird gekämpft: (links) Um Überraschungen zu vermeiden, könnt Ihr Wachtürme (unten) bauen und mit Monstern besetzen



Türen lassen sich mit sanfter Gewalt öffnen



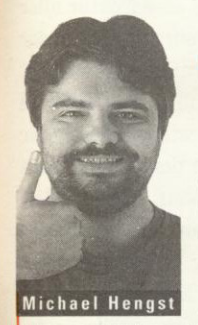
Über Lavaseen müßt Ihr Brücken bauen



Ein wißbegieriger Zauberer auf dem Weg zur nächsten Bibliothek

stergehalt nicht, werden Eure Monster sauer und zerlegen im schlimmsten Fall das eigene Labyrinth, statt sich auf auftauchende Gegner zu stürzen. Nicht nur der Goldnachschub soll sichergestellt werden: Nahrung ist ebenso wichtig, wie die richtige Behandlung. So könnt Ihr mittels Rechtsklick auf ein Monster diesem eine Ohrfeige verpassen: Viele Monster arbeiten dann etwas besser, sind aber stinkig. Übertreibt Ihr es mit der Gewalt, hauen die Monster ab und verlassen Euer Labyrinth. Erschwerend kommt hinzu, daß nicht jeder Monstertyp mit einem anderen kann: Spinnen mögen beispielsweise keine Fliegen. Sind die beiden Gattungen im gleichen „Schlafzimmer" untergebracht, murksen sich die Monster gegenseitig ab. Was so ein Monster gerade treibt, wird in „Sprechblasen" angezeigt – Messer und Gabel bedeuten, daß das Monster Hunger hat und sich einen Snack holt, ein Buch steht für einen Forscher, der in die Bibliothek marschiert, ein Schwert zeigt einen Kampf an. Unabhängig von den „Sprechblasen" informiert Euch das Programm sofort, wenn etwas nicht stimmt oder etwas besonderes passiert ist: Neue Monster werden ebenso per Sprachausgabe und Infotext angekündigt, wie ein neuer Gebäudetyp, ein laufendes Gefecht oder ein Forschungsergebnis. Selbstredend seit Ihr selten alleine in den unterirdischen Gefilden: Da gibt es – vom Computer gesteuerte – Konkurrenten oder Helden, die Euch daran hindern wollen, das Land zu erobern. Konkurrenz-Bösewichter, bauen wie Ihr ein eigenes Dungeon mit einer eigenen Zentralkammer. Zerstört Ihr diese, gehört das Labyrinth des Gegners Euch (umgekehrt geht´s natürlich auch). Helden kommen meistens in kleinen Gruppen und besitzen eigentlich kein eigenes Labyrinth. Habt Ihr alle Helden erledigt – also haben Eure Monster alle Feinde umgehauen – kommt immer noch der lokale Provinzfürst. Machen die Monster auch ihm den Garaus, habt Ihr den Level gewonnen und könnt zur nächsten Provinz weiter.

Spielt Ihr nicht alleine, sondern via Netzwerk, Modem oder Direktkabel, suchen sich alle Mitspieler ein Dungeon aus, um das sie kämpfen wollen. Wer übrigbleibt gewinnt das Match. Am Spielprinzip ändert sich sonst nichts. *mh*



Michael Hengst

SUPER

Ein schöneres Abchiedsgeschenk hätte Peter Molyneux Bullfrog kaum machen können: „Dungeon Keeper" hält nicht nur meinen hohen Erwartungen stand, sondern übertrifft diese noch. Ich habe in diesem Jahr noch kein anderes Spiel auf meiner Festplatte gehabt, das mir so viel Spaß gemacht hat und das so suchtverdächtig ist, wie „Dungeon Keeper". Ständig gibt es was im Labyrinth zu tun – auch wenn kein Gegner in Sicht ist. Da müssen müde Imps mit einer Ohrfeige motiviert, Orks mit Gold versöhnt, Tunnel gebuddelt und Wände verkleidet werden. An „Dungeon Keeper" haben Einsteiger und Computerspieleprofis gleichermaßen ihre Freude. Ein vorbildlicher Tutorial-Modus beim Start und anspruchsvolle Keller in höheren Spielstufen lassen kein Auge trocken. Besonders fein: Zahlreiche verborgene Räume, Geheimlevel und Spezialboni, die für weitere Abwechslung sorgen. Daß der Schwierigkeitsgrad moderat ansteigt, zeugt vom ausgefeilten Leveldesign: Frust oder Ärger kommt erst gar nicht auf.

Name	**Dungeon Keeper**
Genre	Strategie/Rollenspiel
Hersteller	Bullfrog
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-4
System	Win 95, DOS
Festplatte belegt	15 bis 55 MB
RAM-Ausstattung	16 MB
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

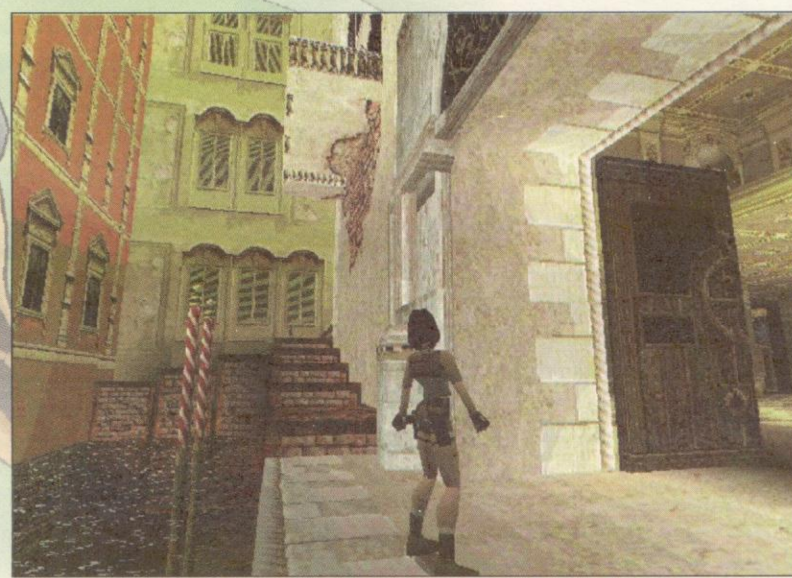
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 80%
Sound 71%
Spielspaß

Solo	Multi
90%	92%

TOMB

Core Designs Adrian Smith



Im Internet kursieren erste Venedig-Studien zu "Tomb Raider II"

„Tomb Raider" war der größte Überraschungserfolg zum letzten Jahreswechsel, wie und wann plant Core, an diesen Erfolg anzuknüpfen?

Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Im Zeitalter der Multiplayer-Spiele erzielen nur wenige pure Solo-Programme den Erfolg, den „Tomb Raider" für sich vereinnahmte. In den Firmengebäuden von Cores Mitbewerbern spielten die Leute bis in die frühen Morgenstunden, in langen Design-Meetings wurden bisherige Kamera-Systeme und Spiele-Umgebungen in Frage gestellt. Es war ein Spiel, das Maßstäbe setzte. Wenn es nach dem Produzenten Adrian Smith und dem Designer und Lead Artist des Projektes, Toby Gard, geht, war das erst der Anfang. Lara Croft, die vollbusige Schönheit, wird noch dieses Jahr zurückkehren. Adrian erzählt uns, was Lara demnächst so in Venedig treibt und macht Andeutungen darüber, daß diesmal vielleicht mehr als nur eine einzelne Person die Herausforderungen ihrer Welt genießen wird.

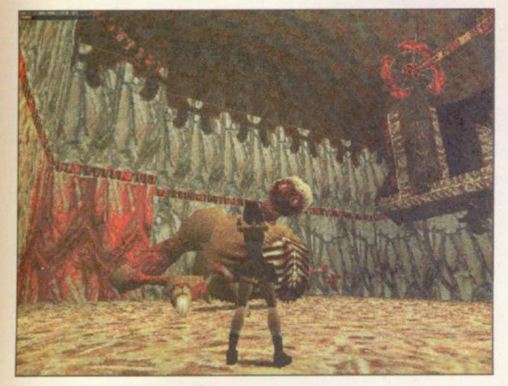
PP: Viele Leute freuen sich auf „Tomb Raider II". Besteht dabei die Möglichkeit, eine Stadtbesichtigung von Venedig vorzunehmen?

Eine knapp bekleidete Lara in den eisigen Höhlen des Inka-Tempels

Adrian Smith: (Lacht) Nun, es ist sicherlich nicht das bestgehütetste Geheimnis der Industrie. Die Nachfrage hat uns quasi dazu gezwungen eine zweiten Teil zu machen, was ich als Kompliment auffasse. Wir haben wohl etwas Beeindruckendes geschaffen, also verlangen die Leute nach einer Zugabe. Ohne jetzt schon zu viel zu verraten glauben wir, daß „Tomb Raider II", wenn es im November erscheinen wird, sich mit einer Menge „Tomb Raider"-ähnlicher Programme zu messen hat. Ob sie eine vergleichbar gute Technologie werden aufweisen können, was glaube ich nicht allzu schwer ist, und ob sie spielerisch besser sind, werden wir um Weihnachten herum wissen. Glücklicherweise hat unser Team neuen Zuwachs bekommen, der ganz anders an das Spiel herangeht. Dazu kommen die Kommentare der Presse, die wir berücksichtigen und alle die Idden, für deren Realisation im ersten Teil keine Zeit mehr war. Es ist eine Mixtur aller dieser Aspekte mit einigen Neuerungen in der Engine und einer sehr, sehr dramatisch wirkenden Szenerie. Ich glaube, „Tomb Raider II" wird die Leute genauso schockieren wie seinerzeit der erste Teil. Wir haben jetzt aus der Engine noch mehr herausgeholt, sie ist wesentlich schneller, das Spiel selbst wurde erweitert und wir haben einige neue Features. Venedig wird auch dabei sein und wie du dir vorstellen kannst, ist es ein sehr beeindruckender Level. Eine große Änderung ist, daß wir jetzt die Fähigkeit besitzen, oder zumindest die Illusion vermitteln können, Lara im Freien agieren zu lassen. Sie kann jetzt zum Beispiel auf dem Balkon eines Gebäudes

RAIDER II

und Toby Gard über Laras neue Abenteuer



Schön schaurig: Showdown in Atlantis

stehen, auf die gegenüberliegende Fassade blicken und wenn sie nach unten schaut, Wasser sehen. Sie kann in den Himmel über sich schauen, die Illusion ist perfekt.

PP: Gibt es andere Level als Venedig, die dich genauso faszinieren?

Adrian: Die gibt es. Als wir uns hingesetzt haben, um „Tomb Raider II" zu machen, waren wir uns alle einig, daß wir die Leute nicht einfach mit noch mehr Höhlen, mehr Zisternen, mehr Tempeln übers Ohr hauen wollen. Wir wollten Lara in neue, aufregende Umgebungen führen, Venedig bot sich da geradezu an. Man kann in Höfe klettern, durch Gebäude schreiten und von einem Haus zum anderen springen. In unserer Story ist Venedig verlassen, die Dächer drohen einzustürzen und die Böden geben nach. Wir verfügen jetzt über mehr Farben, ein dynamisches Beleuchtungssystem, alles sieht einfach noch dramatischer aus. Nachtszenen mit Licht von Starßenlaternen, die sich im Wind wiegen, diese Art von Effekten eben. Räume wirken plastischer, besitzen jetzt mehr Licht und Dunkel, mehr Extreme. Die neuen Lokationen haben uns sehr viel Zeit gekostet, doch schließlich bekamen wir sie alle zu einer großartigen neuen Episode verwebt.

PP: Erscheinen wird das alles schon im November?

Adrian: Ja, um Weihnachten, also fast zwölf Monate nach dem ersten Teil. Neal Boyd und Heather Gibson, die schon für „Tomb Raider" das Leveldesign, die Texturen, die Puzzles und die Fallen kreiert haben, arbeiten jetzt wieder an der Fortsetzung, das spart eine Menge Zeit. Sie bringen die ganze Erfahrung aus dem ersten Teil mit. Sobald wir mit „Tomb Raider" fertig waren, begannen wir schon mit den neuen Levels. Jemand überarbeitet die Charakteranimationen, doch das Gameplay wird genau gleich bleiben. Es wird jede Menge neuer Animationen geben, was uns erlaubt, neue Puzzle-Elemente einzubauen. Im Moment läuft alles wie geschmiert.

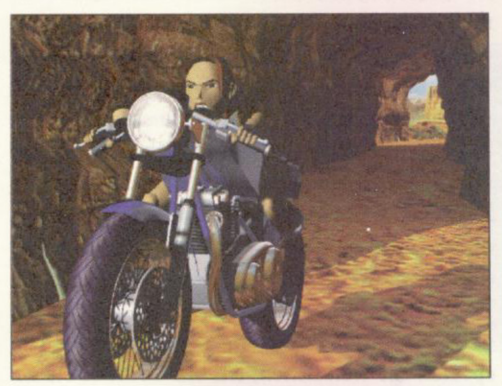
ADRIAN SMITH



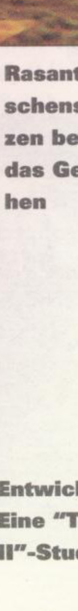
"Tomb Raider"-Produzent Adrian Smith kann den ungeheuren Erfolg noch selbst kaum fassen

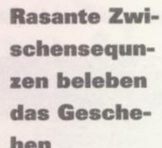


Lara vor dem Höhleneingang



Rasante Zwischensequnzen beleben das Geschehen







Entwickler-Tool: Eine "Tomb Raider II"-Studie entsteht



Unter Damen: Frau Natla wird ungemütlich

PP: Toby, als du mit den Arbeiten zu „Tomb Raider" begonnen hast, mit dem Ersinnen des weiblichen Helden Lara, wie sahen deine ersten Ziele aus?

Toby Gard: Mein Ziel war es, ein Spiel zu entwerfen, das mehr wie ein Film wirken würde, der jedoch ständig interaktiv bleiben sollte. So etwas kann man nur in 3D machen. Wenn man es genau betrachtet, steckt die Technologie von „Tomb Raider" in vielen anderen Spielen auch. Die Elemente wurden nur noch nie zuvor mit solch netten Animationen (lacht) und guter Spielbarkeit vereint.

PP: Was ist eigentlich mit Laras Anatomie los, speziell mit ihrer „oberen" Anatomie?

Toby: (Lacht) Oh, weiß ich doch nicht. Macht für mich jede Menge Sinn (lacht). Ist wohl ein Wonderbra, oder? Vielleicht ein wenig viel, aber es wäre sinnlos einen Charakter zu erschaffen, der wirklich real aussieht. Ich habe sie karikiert, nur um sie dieses kleine Stückchen besser zu machen.

PP: War es eine bewußte Entscheidung, einen weiblichen Charakter als Helden einzusetzen?

Toby: Definitiv. Immer wenn ich neue Studien von Charakteren entworfen hatte, mochte ich speziell die weiblichen, ich bin da wohl etwas pervers (lacht). Lara war mit Abstand am interessantesten. Alle männlichen Modelle hoben sich nicht aus der Masse heraus.

Adrian: Es fühlt sich einfach anders an, einen weiblichen Charakter zu spielen. Viele Leute empfanden das anfangs als eigenartig, doch wir wollten Stereotypen vermeiden. Ein männlicher Charakter hätte unweigerlich wieder wie Arnold Schwarzenegger ausgesehen, das wollten wir nicht. Unser Held sollte agil und frech sein mit einer gewissen Persönlichkeit. Eine Frau eignet sich dazu viel besser. So entstand unbewußt oder vielleicht auch bewußt Lara. Sie besitzt eine sehr starke Persönlichkeit, wenn man sie spielt, wird man zu Lara.

Toby: Als wir von Core zur ECTS fuhren, engagierten wir diese drei Frauen, die wie Lara angezogen waren. Für mich war das sehr eigenartig. Etwas, was ich gezeichnet hatte, lief da plötzlich lebendig herum! Ich nahm meinen Mut zusammen und sprach eine von ihnen an: „Ich habe dich gemacht!" (lacht), sie schaute mich nur an und sagte „Klar, tschau" und ließ mich mit meinem Grinsen auf den Lippen stehen (lacht).

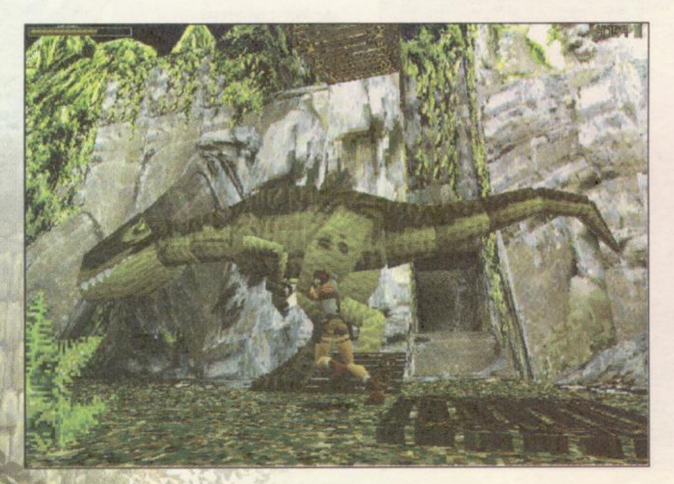
„Ein männlicher Charakter hätte unweigerlich wie Arnold Schwarzenegger ausgesehen"

PP: Welches waren die größten Herausforderungen beim Erschaffen der Engine?

Adrian: Es gab bis dato noch kein Spiel, mit dem alle Dinge möglich waren, die man so tun wollte. Der 3D-Aspekt wurde bislang zu wenig ausgenützt. Bei „Tomb Raider II" sind die Anforderungen noch höher, weil wir den Leuten nochmal einen anderen Eindruck vermitteln wollen, uns nicht wiederholen wollen und doch soll Lara wieder unverkennbar mit von der Partie sein. Die Engine entwickelte sich stets weiter, jetzt ist sie fast perfekt. Lara hat keine zusätzliche Mühe gekostet, wir kennen sie mittlerweile sehr gut, wissen, wie sie auf Situationen reagieren würde. Wenn man den ersten Teil so stark analysiert wie wir, merkt man, daß er doch nicht so viel Abwechslung bietet, wie wir eigentlich erwartet hatten. „Tomb Raider II" wird mehr davon haben, durch Laras Bewegungen und viele andere Dinge.

PP: Wie habt ihr es geschafft, „Tomb Raider" gleichzeitig auf drei verschiedenen Systemen erscheinen zu lassen?

Toby: Wir hatten nur drei Programmierer, die an dem Spiel arbeiteten. Sie teilten sich die Arbeit perfekt auf. Der erste beschäftigte sich mit dem System und den Animationen, der zweite widmete sich der KI und dem Raumsystem, der dritte erschuf das Interface. Außerdem beschäftigte sich je einer dieser Drei mit einer Plattform, einer Playstation, einer Saturn und einer PC (lacht). Sie haben sich einen abgearbeitet! Wir alle haben in den letzten Monaten recht wenig geschlafen. Unser Vorteil war, daß es auf allen Systemen gleichzeitig entstand, es gab keine Umsetzungen. Jeder kümmerte sich um



Im verlorenen Tal hat doch glatt ein Tyrannosaurier überlebt!

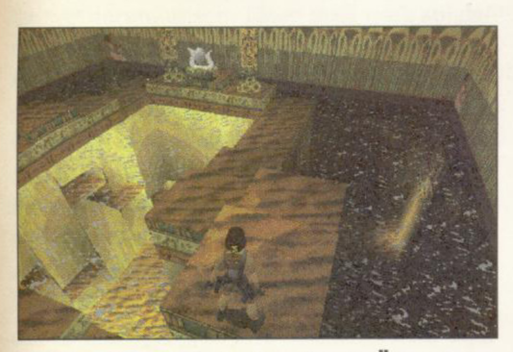


Lara gilt als eine der bekanntesten Charaktere der Spielegeschichte



Zahnrad um Zahnrad zum Ziel: Der Schleusenmechanismus

Lara bewundert die beeindruckende Sphinx



Knifflig: Verschiebe-Puzzles in Ägypten

die spezifischen Probleme der Systeme, es gab also keinen Grund, wieso die drei Versionen nicht zusammen erscheinen sollten.

PP: Toby, da du dir das erste Konzept ausgedacht hast, kannst du mir ein wenig über das erste Entwicklungsstadium des Spiels erzählen?

Toby: Alles fing mit mir und dem Hauptprogrammierer Paul an, wir arbeiteten die ersten sechs Monate daran. Keiner von uns hatte zuvor ein 3D-Spiel gemacht, kein Mitglied des gesamten Teams hatte übrigens zuvor ein 3D-Spiel gemacht. Wir probierten einfach alles Mögliche aus, eine richtige Mammutaufgabe. Nach dieser Phase bekamen wir Hilfe, Leute, die an den Hintergründen arbeiteten und einen weiteren Programmierer, der sich mit den Räumen beschäftigte. Paul und ich, wir konzentrierten uns auf die Animationen. Von da an machte alles gute Fortschritte, 18 Monate später waren wir im Endstadium.

PP: Da ihr noch nie an einer 3D-Engine gearbeitet hattet, habt ihr sie von Grund auf programmiert oder ein Grundgerüst lizensiert?

Toby: Nein, alles entstand hier. Das war auch nicht meine Aufgabe, ich habe nur die Artworks gemacht. Für die Programmierer war das eine unglaubliche Leistung, ich denke, sie sind einfach sehr gut.

PP: Habt ihr schon während der Entwicklung geahnt, zu was für einem Hit sich Euer Spiel entwickeln würde?

Toby: Nein, wir hatten sogar große Angst, weil wir hin und wieder Sachen in Magazinen sahen, die zu dem Zeitpunkt sehr ähnlich wirkten. Es war wohl großes Glück, daß wir damit vor allen anderen herauskamen.

PP: Werden Multiplayer-Spiele die Zukunft bestimmen?

Adrian: Mit Sicherheit. Das wird ein Riesending werden. Eigentlich ist es das jetzt schon hier in England und vor allem in Amerika. Es ist sehr herausfordernd, gegen einen oder mehrere echte Gegner zu spielen, wahrscheinlich das coolste Spielgefühl, das man im Moment haben kann. Also ein klares „ja", ohne Frage. Wir berücksichtigen diesen Aspekt bei allen unseren neuen Spielen.

PP: Das heißt, ein Multiplayer-Modus könnte auch in „Tomb Raider II" enthalten sein?

Adrian: (Lacht) Sehr schwer. Ja und nein. Wir versuchen eine gute Möglichkeit zu finden, wie man in dieses Genre einen Multiplayer-Modus einbauen könnte. „Tomb Raider II" ist kein Ballerspiel. Das erhöht die Problematik, Elemente zu finden, die zu mehreren Spaß machen. Wir hören uns im Moment überall um, welche Möglichkeiten „Tomb Raider II" nach Meinung der Leute



Akrobatische Drahtseilakte sind für Lara kein Problem

„Wir konnten einfach nicht mehr vernünftig über das Spiel urteilen, waren zu nah dran"


Die überraschend auftauchenden Gegner sorgen für gehörige Schrecken


Kampfgorilla im römischen Circus



Es hält sich das Gerücht um einen Cheat, mit dem man Lara entkleiden kann. Hier eine der zahlreichen Fälschungen aus dem Internet

bieten sollte. Wir sind also gerade daran, eine Lösung zu finden und wenn wir Land sehen, werden wir sie auch verwirklichen. Das wird allerdings nicht einfach, weil wir das Spiel, so wie es ist, nicht wesentlich verändern wollen.

PP: Welche eurer anderen Produkte werden multiplayerfähig sein?

Adrian: Wir haben noch drei weitere Spiele in diesem Jahr, eines davon wird einen Multiplayer-Modus besitzen. Wir arbeiten gerade an einem Spiel, das vielleicht noch besser als „Tomb Raider" und seine Nachfolger wird. Ein sehr großes Geheimnis, das allerdings noch keinen Titel hat (lacht). Im Moment nennen wir es nur „Fighting". Es entwickelt sich zu einem absolut fantastischen Spiel. Einige Leute von der hiesigen Presse haben davon Wind bekommen und sie rennen uns die Türen ein, um mehr darüber zu erfahren. Meiner Meinung nach ist es kein PC-Titel, aber es wird eine PC-Umsetzung davon geben. Es ist ein Multiplayer-Kampfspiel für zwei Mitspieler, aber anders als alles, was es bisher in diesem Bereich gibt. Es ist der nächste Schritt, wohin sich diese Spiele bewegen werden und wahrscheinlich werden auch diesmal wieder wir die Ersten sein. Es ist sehr aufregend, zwei Spieler, die sich in einer 3D-Umgebung bekämpfen.

PP: Toby, du hast erwähnt, daß ihr einige Dinge aus Zeitgründen nicht mehr in „Tomb Raider" unterbringen konntet. Empfindest du es als Künstler nicht frustrierend, wie wenig die Firmenoberhäupter einsehen, daß gute Artworks eben viel Zeit kosten?

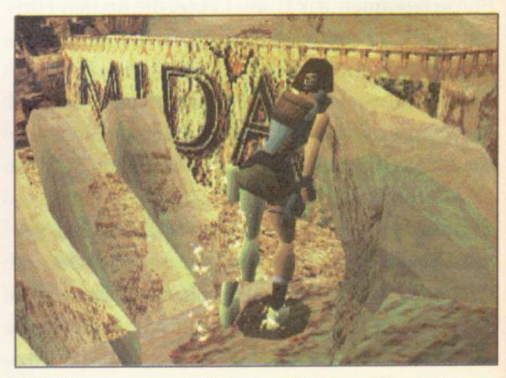
Toby: Ja, das ist für die sehr schwer einzusehen, wenn du allerdings als Künstler in einem Feld arbeitest, das darauf basiert Dinge an Leute zu verkaufen, wirst du immer dieses Problem haben. Wenn du nichtkommerzielle Kunst machst, geht es dir da besser, allerdings hast du dann kein Geld (lacht).

PP: Adrian, wie steht es mit dir? Wenn du wegen Deadlines viele Dinge herausfallen lassen mußt, wunderst du dich dann nicht, daß die Leute Spiele wie „Tomb Raider" trotzdem noch phantastisch finden?

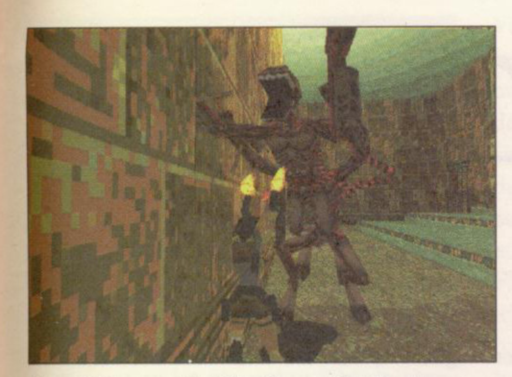
Adrian: Ja, wir sind einfach zu nah am Spiel dran, können nicht mehr vernünftig darüber urteilen. Andere Leute bei Core oder Leute von Sega und Sony erzählten uns immer wieder, wie toll unser Spiel doch sei. Wir dachten uns ernsthaft, „Warum nur?". Wir wußten zwar von Anfang an, daß wir an etwas ganz Besonderem arbeiten, das Problem war nur, dieses Gefühl über Monate hinweg aufrecht zu erhalten. Zum Glück kann man sich meist auf die Stimmen von außen verlassen und die waren durchweg positiv.

PP: Wie könnt ihr überhaupt Deadlines festlegen, wenn ihr an etwas technisch so einzigartigem, neuem arbeitet?

Adrian: An „Tomb Raider" begeisterte uns die Vorstellung, in Tempeln und Gruften herumren-



Goldig: Lara erhält den "Midas Touch"



Diese Biester sind äußerst tückisch

nen zu können. Das Team wollte eine filmähnliche Atmosphäre erschaffen, wir dachten überhaupt nur noch in filmreifen Sequenzen. Natürlich war all dies wenig interaktiv, also eigentlich genau das, wogegen wir uns von Anfang an entschieden hatten. Dennoch glaubten wir daran, unsere Ideen doch noch spielerisch interessant gestalten zu können. Die ersten sechs Monate haben wir nur darüber nachgedacht, was alles technisch machbar wäre und ob wir es mit unserer Engine hinbekommen würden. Sechs Monate lang war also fast überhaupt kein sichtbarer Erfolg da. Wir wußten, daß wir ein fließendes Charaktersystem brauchen würden, denn unsere Heldin sollte vom Laufen in ein Rennen übergehen können und von einem Rennen in ein Springen und Klettern. Paul entwickelte also in dieser Anfangszeit das Tool, mit dem wir diese Dateien importieren konnten, um sie in Bewegung sehen zu können und diese Animationen dann in die Hintergründe einbauen zu können. Wir dachten uns, „Verdammt, jetzt haben wir ganze sechs Monate nur damit verbracht, ein Tool für unsere Animationen zu programmieren". Danach beschäftigten wir uns ausschließlich mit der Umgebung, 3D-Hintergründe sollten eigentlich kein Problem darstellen. Doch das Schwierige war, unseren Charakter mit diesen Hintergründen interagieren zu lassen. Recht schnell konnten wir mit einem anderen Tool durch die neu geschaffenen Räume „fliegen". Dann kamen unsere beiden Teile schließlich zusammen. Vorher hatten wir die Einzelteile lediglich bei den Künstlern gesehen, Toby erarbeitete die Charakteranimationen, Heather und Neal kümmerten sich um die Texturen. Das meiste entstand isoliert von den Programmierern, was dem Spiel letztendlich ganz enorm half. Sie arbeiteten am Kamerasystem, während die Künstler eine Umgebung schufen. Als die Elemente zusammenkamen, realisierten wir erst, was wir da hatten und der ursprünglich festgesetzte Termin kam ins Schwanken. Niemand kann voraussagen, was in zwölf Monaten sein wird. Die Termine müssen ständig neu festgelegt werden, doch schließlich muß irgendwann einmal ein Ende sein, alleine schon aus Marketing- und Verkaufsgründen.

PP: Die meisten Termine der Industrie basieren also auf purer Phantasie?

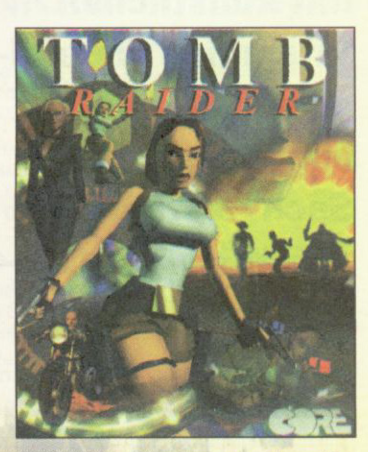
Adrian: Ja, aus finanziellen Gründen legen wir anfangs einen Zeitrahmen von 13 bis 14 Monaten fest. So können wir unsere Projekte für das nächste Jahr erst einmal mit Sony und Sega diskutieren. Erste Meilensteine werden gesetzt, was wann erreicht sein sollte. Zu Beginn eines neuen Projektes, in dem sich Toby nun seit zwei Monaten befindet, erwägen wir eine Menge Dinge. Wir analysieren den Markt, wohin sich der Markt bewegen wird, ziehen in Betracht, an welchen Spielen wir gerne arbeiten würden, was dieses Spiel erreichen könnte. Danach betrachten sich die Programmierer die Ideen von der technischen Seite, überprüfen, ob alle Dinge, die sich Toby so vorstellt, auch wirklich mit den derzeitigen Mitteln realisierbar sind. Diese Phase nimmt etwa drei Monate in Anspruch. Das Ergebnis ist eine Art Übersicht des Spiels, eine Spielidee und ein Spieldesigndokument. Jetzt wird das Team aufgebaut, das zu Anfang noch recht klein ist. Erst mit dem Voranschreiten und Wachsen des Projektes vergrößern wir auch die Mannschaft, die an dem jeweiligen Titel arbeitet. Vielleicht eine etwas ungewöhnliche Methode, doch in unserer speziellen Konstellation hier bei Core funktioniert sie, vielleicht weil wir sehr teamorientiert arbeiten. Die Leute sind sehr kreativ und widmen sich mit Leib und Seele ihrer Arbeit hier.

PP: Und „Tomb Raider" kann noch übertroffen werden, Toby?

Toby: Es wird bestimmt eine Weile dauern, aber dann wird es mit Sicherheit übertroffen werden, denke ich zumindest. Ich kann leider nicht verraten, was wir alles reinstecken werden, um es noch besser zu machen. Ich hoffe jedoch, es wird jede Menge „Tomb Raider"-ähnliches Zeug erscheinen, denn ich will diese Dinger alle spielen. *Brenda Garneau/fh*



3D total: Schöne Aussichten



Ein früher Packungsentwurf des ersten Teils



Beim Schwimmen muß rechtzeitig ans Luftholen gedacht werden

Power Post


Peter Steinlechner

Ladies and Gentlemen, Power Post proudly presents: Die Leserbriefe der 06/97-Ausgabe! Größer, besser und nahrhafter denn je, mit künstlichen Vitaminen angereichert und von einem vereidigten Sachverständigen gründlich auf Qualität geprüft!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Power Mac

Ich bin seit ca. 2 Monaten stolzer Besitzer eines Power Mac und habe der schönen, aber umständlichen PC-Welt "Ade" gesagt! Deswegen möchte ich Euch fragen, ob es vielleicht möglich wäre, in naher Zukunft eine kleine Mac-Rubrik einzuführen, in der die Neuerscheinungen von Spielen für Macs angekündigt werden. Es müssen keine neuen Tests sein, da sich die Mac-Versionen zumeist nicht sonderlich von denen für PC unterscheiden. Also, da ich auch in Zukunft ein treuer Leser Eurer Werke bleiben werde, würde es mich freuen, wenn Ihr diese kleine Verbesserung in Eure rundum gelungene Zeitschrift aufnehmen könntet.

Jens Bachg, eMail

Das Angebot an Spielen für den Mac ist inzwischen recht umfangreich und kann teilweise mit dem für PCs mithalten. In amerikanischen Läden sind die Regale mit Apple-Spielen fast schon so groß wie manche für PC-Titel hierzulande. Große Firmen wie Sierra, LucasArts oder Electronic Arts haben fast alle Programme auch für Macs umgesetzt, und das meist ohne Qualitätsverluste. Trotzdem können wir Spielern derzeit eigentlich nicht empfehlen, vom PC zu den Apfelkisten überzulaufen. Zum einen dauert es oft recht lange, bis die Programme umgesetzt sind, zum anderen gibt es von den Mac-Versionen selten ins deutsche übersetzte Fassungen. Und zum dritten ist es hierzulande verdammt schwierig, die Titel aufzutreiben. Normale Spieleläden haben sie praktisch nie, bleibt als einzige Alternative oft nur der teure Import aus den USA. Aus diesem Grunde wird es in Power Play auf absehbare Zeit auch keine Mac-Rubrik geben. So leid es mir tut, aber der relativ große Aufwand würde in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen; wir konzentrieren uns lieber darauf, kompetent über verfügbare PC-Spiele zu berichten.

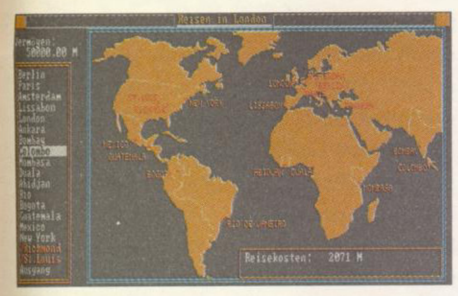
Outlaws

Warum hattet Ihr in der letzten Ausgabe keinen Test von "Outlaws"? Antwort: Weil Ihr kein Testmuster zugeschickt bekommen habt. Gehe ich recht in der Annahme, daß für die Computerspiele-Industrie dasselbe gilt wie für die Filmindustrie: Wer sein neues Produkt vor dem Launch nicht der Presse zeigt, hat etwas zu verbergen, richtig? Was könnte es bei "Outlaws" sein? Die völlig veraltete Technik und das durchschnittliche Level-Design? Ich habe den Kauf aber trotzdem nicht bereut: Die Atmosphäre ist sehr gut und das Western-Ambiente mal etwas Neues, das tröstet über die gewaltigen technischen Mankos hinweg, auch wenn man von einem Hersteller wie LucasArts eigentlich erwartet, daß er sich vor dem Zug der Technik befindet und nicht müde mit einer Drasine hinterherhebelt. Könnt Ihr mir bitte auch dieses absolute Rätsel beantworten: Warum hat "Outlaws" ein USK-16, obwohl dort, im Gegensatz zu anderen Spielen, ausschließlich auf Menschen geschossen wird und auch Blut fließt? *Oliver Naujoks, Marburg*

Die Antwort auf Deine Frage gibst Du selbst, bei "Outlaws" folgt Power Play wie bei allen anderen Spielen der (selbstverständlichen) goldenen Regel: Kein Test ohne Testmuster. Dafür hat Michael Hengst die Westernballerei diesmal umso gründlicher auseinander genommen, wie Du bestimmt schon gesehen hast. Warum "Outlaws" von der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle, nicht zu verwechseln mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPjS) eine Freigabe ab 16 Jahren bekommen hat, ist mir auch nicht ganz klar. Was soll's: Freuen wir uns darüber, schließlich wurde angeblich noch kein Spiel mit dem "USK-16"-Stempel von der BPjS indiziert.

Vermeer

Ein paar Zeilen zum Thema "Vermeer": Ich habe mir den Test durchgelesen und auch die Bilder auf der CD-ROM dazu angesehen. Ich frage mich, was Ihr von einen Wirtschaftsimuations-Spiel erwartet. Vielleicht wilde Ballereien und Aliens umbringen? Ich kenne das Spiel "Vermeer" vom C-64 (und er lebt immer noch!), hier gibt es das Spiel schon einige Jahre. Ich weiß zwar nicht wie



Das Ur-"Vermeer" auf dem PC

lange, aber es ist ein gutes Simulationsspiel. Und hier hat man nicht große Super-VGA-Grafiken. Es kommt mir auf den Inhalt an. Ihr könnt es doch mal mit anderen Simulationen wie "SimCity" vergleichen. Wenn Ihr schreibt: "Immer mit den gleichen Arten von Abwechslung...", dann seht Euch doch mal andere Wirtschaftssimulationen an. Hier hat man auch meist keine große Abwechslung. Man muß schon Fan solcher Spiele sein, um sich ein richtiges Bild von Wirtschaftssimulationen zu machen. Auf jeden Fall ist die PC-Version des alten C 64-Spiels für mich wunderbar und ich werde es auch kaufen. *REMO MÜLLER, EMAIL*

Vielleicht hätten "Vermeer" ein paar Außerirdische ganz gut getan? Ernsthaft: "Vermeer" gab es auch auf dem PC schon, und damals war das Programm Kult. Seitdem sind acht Jährchen ins Land gegangen, und dafür hat sich einfach zu wenig getan. Der zustätzliche Bildersammel-Modus bringt da auch nicht sehr viel.

Für mich, der Wirtschaftssimulationen von jeher gerne spielt, ist das eigentliche Ärgernis ein anderes: Das Genre wird mir in letzter Zeit zu lustlos und unoriginell umgesetzt. Echte Innovationen im Spieldesign sind absolute Mangelware, dabei könnte man mit den heutigen technischen Möglichkeiten wesentlich mehr aus den typischen deutschen Handelsspielen machen. Auch grafisch wirken die meisten Programme zu altbacken: Gerade in "Vermeer" tut sich nicht allzuviel auf dem Bildschirm, obwohl das interessante Szenario eigentlich genug Stoff hergibt. Daß ein Hersteller wie Ascaron bessere Spiele machen kann, hat das ordentliche "Elisabeth I." gezeigt, und vom kommenden Fußballmanager "Anstoss 2" ist nach bisherigen Infos auch viel zu erwarten.

Feierabend

In der Power Post 05/97 ging es in einem Leserbrief von Joachim Keese um das Thema "Spieldauer"

Der Meinung von Joachim Keese kann ich nur rückhaltlos zustimmen, wobei es nicht daran liegt, daß ich 38 und selbständig bin, für mein Hobby nehme ich mir schon die Zeit. Nein, mir gehen die immer längeren Spiele deshalb seit einiger Zeit auf den Geist, weil mir bei immer mehr Missionen, Quests oder was auch immer, eigentlich irgendwann quälend langweilig werden. Spielen ist für mich Entspannung von der Arbeit und vor allem auch Unterhaltung. Wenn ein Spiel sieben bis 12 Nächte Spaß bringt, sollte es genug sein, außer es gibt wirklich Neues. Erstens kann man die Teile in Tagen durchzocken und zweitens, wenn man sich mehr damit beschäftigt, erlebt man auch Neues. Ein besonderes Negativbeispiel ist "USNF": Die Missionen nehmen kein Ende und am Schluß gibt es eine Frechheit von Endsequenz. Ein guter Weg wurde mit "Diablo" gegangen, ich persön-

lich habe eine Variante gespielt, hatte eine Woche meinen Spaß, der Suchtfaktor war da, aber der Gedanke, es noch einmal zu spielen erscheint mir abwegig, denn schließlich wächst die Halde neben dem Monitor wöchentlich. Blizzard ist es immerhin dank Internetfunktion gelungen, sowohl den älteren Zahlungskräftigen was zu bieten, als auch finanzschwachen Teenies. Noch eine Sache, die mir mehr und mehr mißfällt: Warum kann die Branche nicht Tastaturkommandos innerhalb des Genres vereinheitlichen. Besonders böse bin ich bei "Flying Corps" geworden, die Belegung ist völlig abwegig. *Julian Schliesser, eMail*

Es ist doch ein Schmarrn zu plärren, die Spiele wären zu langwierig. Ich glaube jedem von uns Daddlern können manche Spiele nicht lang genug sein. Man stelle sich vor, "Tomb Raider" wäre in zwei Stunden durchgespielt. Wo läge dann der Sinn, dafür noch Geld auszugeben? Es gab in letzter Zeit des öfteren Programme, die innerhalb von zwei Tagen durchgespielt waren und seitdem bei mir in der Ecke liegen. Ich liebe es jedenfalls, mich in ein Spiel nächtelang reinzudenken, zu knobeln, zu fluchen, Erfolgserlebnisse zu haben. Mein letzter Favorit war das Amiga-"Ambermoon". Ca. vier Wochen bin ich täglich acht Stunden am Spielen gewesen, hatte Ringe unter den Augen, kam zu spät zur Arbeit und die bestellten Pizzen und Cola taten ihr übriges.
Roland Gruenewald, eMail

Dies hier sind nur zwei von zahlreichen Zuschriften, die uns zu dem Thema erreichten. Ein weitergehender Kommentar meinerseits erübrigt sich wohl, nur ein Argument sollte sich mancher Hersteller mal zu Herzen nehmen: Eine innerhalb der Genres halbwegs standardisierte Tastaturbelegung würde es gerade Einsteigern arg erleichtern, mit den Programmen klarzukommen. Teilweise gibt es das schon, etwa bei 3D-Shootern. Bei anderen Spielen, beispielsweise Weltallsimulationen, ist das Keyboard aber immer noch quer durch den Gemüsegarten mit Befehlen belegt.

Kinderkram?

Computerspiele gelten ja gesellschaftlich immer noch als eine Art Beschäftigung für Kinder und Jugendliche. Vor 10 Jahren war es tatsächlich noch so, daß kaum ein "Oldie" hinter dem Joystick zu finden war; dementsprechend wurden viele Zeitschriften zielgruppenorientiert auf Konsumenten unter 20 ausgerichtet. Wenn ich jedoch durch die Power Play blättere und die Leserzuschriften anschaue, scheint sich eine Art Trendwende anzudeuten. Die C-64-Fans und Happy-Computer-Leser von damals sind erwachsen geworden. Und warum soll ich ein Hobby ablegen, das mir 1984 schon Spaß gebracht hat und immer noch faszinierend ist? Heute braucht man sich um die 30 nicht mehr zu schämen, daß man "hin und wieder" ein Spielchen lädt. Ich finde, man merkt den Berichten der Redakteure an, daß viele von Euch ebenfalls Wurzeln in der alten 8-Bit-Zeit haben. Kleine Hinweise auf die Vergangenheit bestimmter Programmierer und Companies oder die Enttarnung von "Remakes" zeigen ein breites Hintergrundwissen über die Branche an.
Jan-Peter Moosbach, eMail

Stimmt: Computerspiele sind den Kinderschuhen entwachsen, ein großer Teil unserer Leser durfte schon öfter als 20 Mal Geburtstagskerzen auspusten. Inzwischen sind alle Altersgruppen gleich stark vertreten. Und wem es immer noch peinlich ist, ab und zu mal zu daddeln, kann ja auf die gute alte "ist 'ne knochentrockene Simulation, macht eigentlich gar keinen Spaß"-Ausrede zurückgreifen.

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	105,107,109
Allianz AG	29
Althoff	53
AOL Bertelsmann Online	37
Softwareversand Bachler	64
BMG Interactive Entertainment	33,121
Boeder Software	99
Bomico Software	12/13
Call & Play Geratz	102
Conitec Datensysteme	147
Deutsche Volksbank	25
1 & 1	18/19
ELSA	15
Fantasy Productions	67
Franzis Verlag	111
Freestyle Versand	75
FRONTLINE	171
Game it!	45
Gro· Electronic	73
Guillemot International	39,48/49
Hint Shop	71
Kabel 1	147
Kingsoft	47
Magic Line	71
Media Point Rose	54/55
Media World	75
Media World GmbH	17
Microprose	57
Multimedia Soft	73
Okay Soft	53
Philip Morris	175
Psygnosis Deutschland	43
Softsale	2
Software 2000	41
Softwarehouse	11
TopWare PD-Service	176
WIAL Versand	122/123

Gewinnen mit COMMAND & CONQUER

C&C-Outfit gefällig? Zusammen mit Virgin verlosen wir diesen Monat Streetware für Command & Conquer 2 Fans.

Anläßlich des Release der ersten „Command & Conquer 2" Mission CD von Westwood und Virgin verlosen wir die dazu passenden Klamotten. Wer schon immer eine Bomberjacke seines Lieblingsspiels haben wollte, braucht nur die nachfolgende Frage richtig zu beantworten:

Worauf muß der Spieler klicken, um in der Mission CD den versteckten „Monster-Ameisen"-Modus zu aktivieren?

Die richtige Antwort schreibt Ihr wie immer auf eine Postkarte und schickt diese bis zum **20. Juni 1997** (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: C&C
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter von Virgin und MagnaMedia sowie deren Angehörige dürfen leider an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.
kn

Die Preise



1. Preis:
C&C-Jacke, Rucksack, Mütze und C&C2: Gegenangriff Mission CD

2. Preis:
C&C-Jacke und C&C2: Gegenangriff Mission CD

3.-10. Preis: Je ein C&C Rucksack und C&C2: Gegenangriff Mission CD

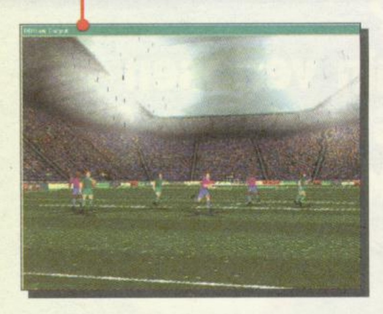
11. - 25. Preis: Je ein C&C Rucksack

26. - 33. Preis: Je eine C&C Mütze



Anstoß 2

Falls die Programmierarbeiten bei Ascaron nicht in die Verlängerung gehen, erwarten wir für die nächste Power Play ein Testmuster. Schafft Anstoß 2 den Spagat aus Topgrafik, spielerischer Tiefe und beeindruckenden 3D-Torszenen?



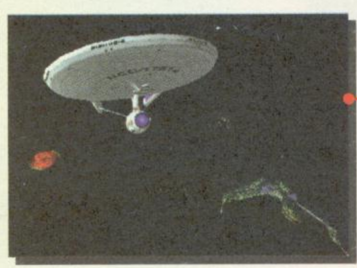
Dominion

Echtzeitstrategiespiele gibt es genug, aber nur wenige können C&C 2 vom Thron stoßen. Ob 7th Level das mit „Dominion" schafft, erfahrt Ihr in einem ausführlichen Test.



Starfleet Academy

Interplay schickt Trekker in die Sternen-Schule. Welche Noten wir der Mischung aus Action und Interaktivem Film ins Zeugnis schreiben, steht im nächsten Heft.



Außerdem: Genuß für Auge und Ohr?

Die jüngste Generation der 3D-Grafikbeschleuniger und Soundkarten unter der Lupe unseres gestrengen Hardwareexperten.



erscheint am **18. Juni**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Stellvertretender Chefredakteur: Frank Heukemes (fh)
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Martin Schnelle (mash), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ralf Christian Adam (rca), Sascha Gliss (sg), Max Magenauer (mm), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Activision

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




MEDIUM
BIG
PACK
Your way to flavor.
25 FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM 25
Die EG-Gesundheitsminister:
Rauchen gefährdet die Gesundheit
NEW
1/97